

韮沢 靖

ファンタスティック・クリーチャー・ワールド

FANTASTIC CREATURE WORLD / YASUSHI NIRASAWA



韮沢 靖

ファンタスティック・クリーチャー・ワールド

FANTASTIC CREATURE WORLD / YASUSHI NIRASAWA

FANTASTIC CREATURE WORLD

Y A S U S H I
N I R A S A W A

■

ファンタスティック・クリーチャー・ワールド

■

はじめに

■

献 辞

本書はジェグ帝歴389年に、勇敢なる冒険者、戦士にして偉大なる絵画家、ヤーシス・リークスワンプの手によって編纂されたアニス大陸の生物解説書である。

古くから、我々を取り巻く環境に棲息する数々の生物について解説を加えた書物は存在していた。その様な書物は現在でも、セイラー王国の大図書館や、各地の神秘の氏族が所有する魔法図書館などで閲覧する事が出来るはずだ。

しかし、本書は最も新しい解説書であり、又、リークスワンプ自身がアニス大陸中を旅して、実際にその生物を見た上で絵にしたり、その生物と戦った数多くの冒険者たちの証言を集めて、より正しく、その生物の全体像を推定して絵にしている為に、最も正しい解説書となっているのは確かである。この点で、限定された情報だけを頼りに解説されている従来の類書とは一線を画していると言えよう。

本書の特色の一つとして、飽くまで冒険者の視点に立った解説書であるという点が挙げられる。ここで語られている生物は、全て冒険者にとっての脅威となるものだけに限定されている。極言すれば、本書に収載されていない生物は、冒険者の脅威とは成り得ない生物なのだ。更に、本書では絵を多用して生物の解説を行なっている。この試みは、知性の低い冒険者(この表現には他意は無い事を承知して頂きたい)。にとって、非常に歓迎すべきものとなろう。まさに冒険を愛する者による、冒険を愛する者の為に作られた解説書であると言えよう。

尚、本書は全3巻のうちの第1巻目に当る物だそうである。現在、リークスワンプは本書に収載されている生物よりも、更に大きな生物についてまとめるために再びアニス大陸中を放浪している筈だ。彼の今後の創作活動にも是非、期待していただきたいと思う。

ジェグ帝歴389年　ゴタロンの月

王室評議会顧問・男爵　マッサー・ロングボー

ジェグ帝国のある画家が著した本書は、アニスの地を冒険する者にとっては必読の一冊と言えよう。今にも動き出しそうな精密な筆致で描かれた、様々な生物たちは冒険者たるものの冒険心をくすぐり、戦闘意欲をかきたててくれる。私もこの中の何体かの生物と遭遇したが、その時の情景がまざまざと浮かび上がってくる。また、各生物の特性について説明している様々な絵は、冒険者がその生物に遭遇した時に注意すべき点を大いに示唆してくれている。

私は冒険を愛する同胞たちに、声を大にして告げよう。本書に勝る冒険の手引は無し、と。

チャク遊牧民首長連合

〝青き天空〟首長　ヘロン・ブ・フェロー

まず最初に、この労作について乾杯しよう。彼が我々の国にやってきたのは今から2年ほど前の事である。私は我々が初めて会った時、グリーンゲートの村のある酒場で夜を徹して酒を酌み交わした時にアニス全土を旅して、冒険者の脅威と成りうる生物についての本をまとめる、という計画を話してくれた時の彼の真剣そのものの目を忘れられない。その後、彼は我々の国での取材を終えてジェグへと戻り、本書を成した訳だが、あの時の彼の目の光そのものの出来となっており、非常に満足している。

彼のその真剣さと情熱を示す、こんなエピソードが有る。あれは彼がデビルシャークを見たいと言った時の事だ。私は彼の為に、十分な武装を施したあるマルデイク海賊の船に乗り込めるように手配を整えたのだが、彼はそれをきっぱりと拒否した。なぜならば、大きく安全な船に乗っていては一般的な冒険者の心情になって、生物を描写することは不可能だからそうである。私がその手配を整える前に、彼は既に自分でちっぽけな漁船に乗り込めるように手配していたのだ。その船に乗り込むためにはヌンキの町



まで行かねばならない。そこで私たちは彼に護衛兵を付けたのだが、道中の途中、運悪くジャイアントアントライオンに遭遇してしまった。護衛の兵たちはこの生物をいとも簡単に殺してしまったのだが、彼はその行為にこう抗議した。「何てことをしてくれるんだ！　折角、こいつの生態が解るっていうチャンスだったのに！」

彼はその後、数時間に瓦って息絶えたジャイアントアントライオンをつぶさに観察し（それこそ脚の１本１本まで丹念にだ！）、精密なスケッチを行なった。それだけではなく、彼が我々が制止を振り切って、ジャイアントアントライオンの巣穴に飛び込んで行き、巣穴の詳細に至るまでを克明にスケッチして来たのである。この生物の巣穴に飛び込んで行くなど、それこそ底無し流砂の中に飛び込むに等しい愚行である。砂塗れになりながら護衛兵の投げたロープにつかまって出てきた彼は興奮しながら「これで完璧だ。２層目の穴は意外と広いぞ！」と私に告げた。いやはや何をか言わんやである。

彼の滞在期間は非常に短いものだったが、今、本書を目にして、そんなエピソードが次々と蘇ってくる。本書は素晴らしい観察眼と情熱に満ちた解説書であると断言しよう。

マルデイク連邦行政府

“偉大なる楯”氏族協会長　ゴーゴス・グルール

本書の読み方・使い方

■

この本はオリジナル・ファンタジー・ロールプレイ「ファンタズム・アドベンチャー」に登場する生物、魔物たちをイメージベースとした画集です。この「ファンタズム・アドベンチャー」というゲームはアメリカ人のトロイ・クリステンセンによって作られました。

本書をより楽しんでいただくために、ここで「ファンタズム・アドベンチャー」の世界観について少し説明しておきましょう。

惑星モノカン

「ファンタズム・アドベンチャー」の舞台、ひいては本書に登場する生物が棲息している場所は、モノカンという架空の惑星です。この惑星は我々の住んでいる地球から、約50,032,000光年離れた、銀河系の彼方に有るとされています。そう、丁度、我々の銀河系の中心を挟んで正反対の位置です。ここに惑星モノカンを含むモノカン太陽系が有るのです。この太陽系は〝イカ〟と呼ばれる太陽を中心に構成されています。

この太陽は針の頭ほどの大きさのブラックホールと非常に接近した軌道を巡っています。このブラックホールはモノカン太陽系を存続させている重力波の源となっていますが、この重力波の微妙なバランス変化が、惑星モノカンでの「魔法」を実在のものとしています。

惑星モノカンはモノカン太陽系の第４惑星です。この惑星は青い海洋と緑の木々に彩られた美しい星で、７つの大陸と何千もの島々が有ります。赤道の直径は8,381マイル（約14,166Km）、極方向の直径は7,897マイル（約13,348Km）のややだ円形の惑星です。表面積は212,000,000平方マイル（約６億平方キロ）有ります。

又、惑星モノカンには様々な生物が住んでいます。現在まで明かになっている大陸はアニス大陸と呼ばれる大陸だけで、そこには８つの国が有ります。

アニス大陸

アニス大陸は惑星モノカンに有る７つの大陸のうち、最も小さなものです。この大陸には多くの山岳地帯や河川、湖、大きな森林地帯、沼沢地などが有ります。

この大陸の北部地域はしばしば雪と氷に閉ざされ、１年のほとんどが冬の様な気候です。この地域には決して良好な関係にあるとは言えない２つの国家が有ります。一つは西側のジェグ帝国、もう一つは東側に有る、遊牧民部族の緩やかな連合体であるチャク郡（チャク遊牧民首長連合）です。

大陸の中央部には大きな火山帯が有り、その東側には山岳種族や有翼種族たちが作ったサイング連盟という国が有り、西側には様々な有翼種族の作ったアマゴン連合という国が有ります。

火山帯の中央には大きな盆地が有り、ここはワイルドランドと呼ばれる謎の国が有ります。

アマゴン連合の南には、このアニス大陸で唯一、科学技術を持っている、主にトカゲ人間が住んでいるスクアル僭主皇国が有ります。

アニス大陸の南部地域には東側にセイラー王国という、魔法が大きな勢力を持っている国が有り、西側にはスルーム大皇国という、主に昆虫人間の住んでいる国が有ります。

アニス大陸の西の海上にはマルデイク連邦と呼ばれる島国が有ります。

惑星モノカンの文明レベルは地球の中世ヨーロッパと同程度ですが、限定的な科学技術が存在します。唯一、はっきりとした形でテクノロジーが見られるのはスクアル僭主皇国のものです。ここでのテクノロジーは非常に原始的なロケット工学が基になっています。

アニス大陸で知性を持ち、生活を営んだり、冒険



の旅に出たりするのは人間だけでは有りません。この大陸には信じられないような生物が人間と同様に生活しています。この世界では人間はヒューマンと呼ばれ、この世界に生活している種族の一つに過ぎないのです。

以上で本書のバックボーンとなっている「ファンタズム・アドベンチャー」の世界観説明を終ります。もっと詳しくお知りになりたい方には、「ファンタズム・アドベンチャー」ベーシックルールブックの御購入をお勧め致します。

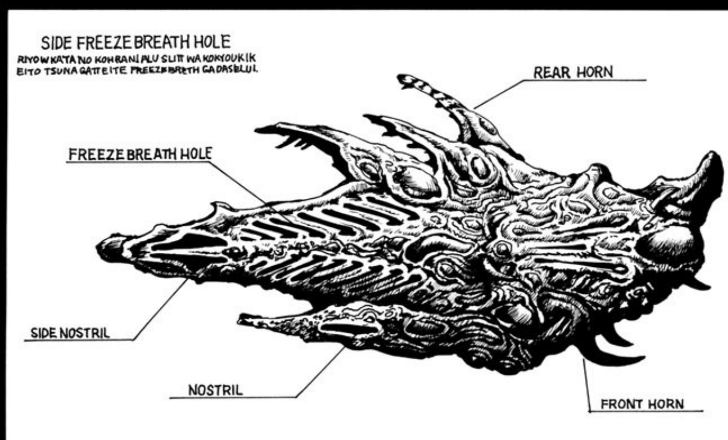
既にゲームをお持ちの方へ

本書はオリジナル・ファンタジー・ロールプレイ、「ファンタズム・アドベンチャー」のモンスター・マニュアルとしても御利用出来る様に配慮致しました。各モンスター、生物は英字アルファベット順に掲載してあります。又、巻末の索引では五十音順の物とサイズ順の物を併記しています。

各モンスター、生物の解説はゲームのプレイのイメージ喚起の為を考えて書かれてあります。オリジナル・シナリオの製作やプレイの為に是非ともお役立て下さい。又、各解説はルールブックとは若干異なった記述がされている物も有りますが、ルールブックの方も本書の記述もどちらも公式のものと考えていただいて結構です。気に入らない場合には本書の記述を無視しても結構です。解説文の下には（ゲーム用覚え書）と記された文章が有る場合は、そこで各モンスターや生物の特殊な能力を解説してあります。特殊な能力などが無い場合は、この（ゲーム用覚え書）は有りません。又、各解説の隅にはモンスターや生物のゲームデーターが記されていますが、これはルールブックの物と全く同じ物です。

AIR ELEMENTAL

エアーエレメンタル

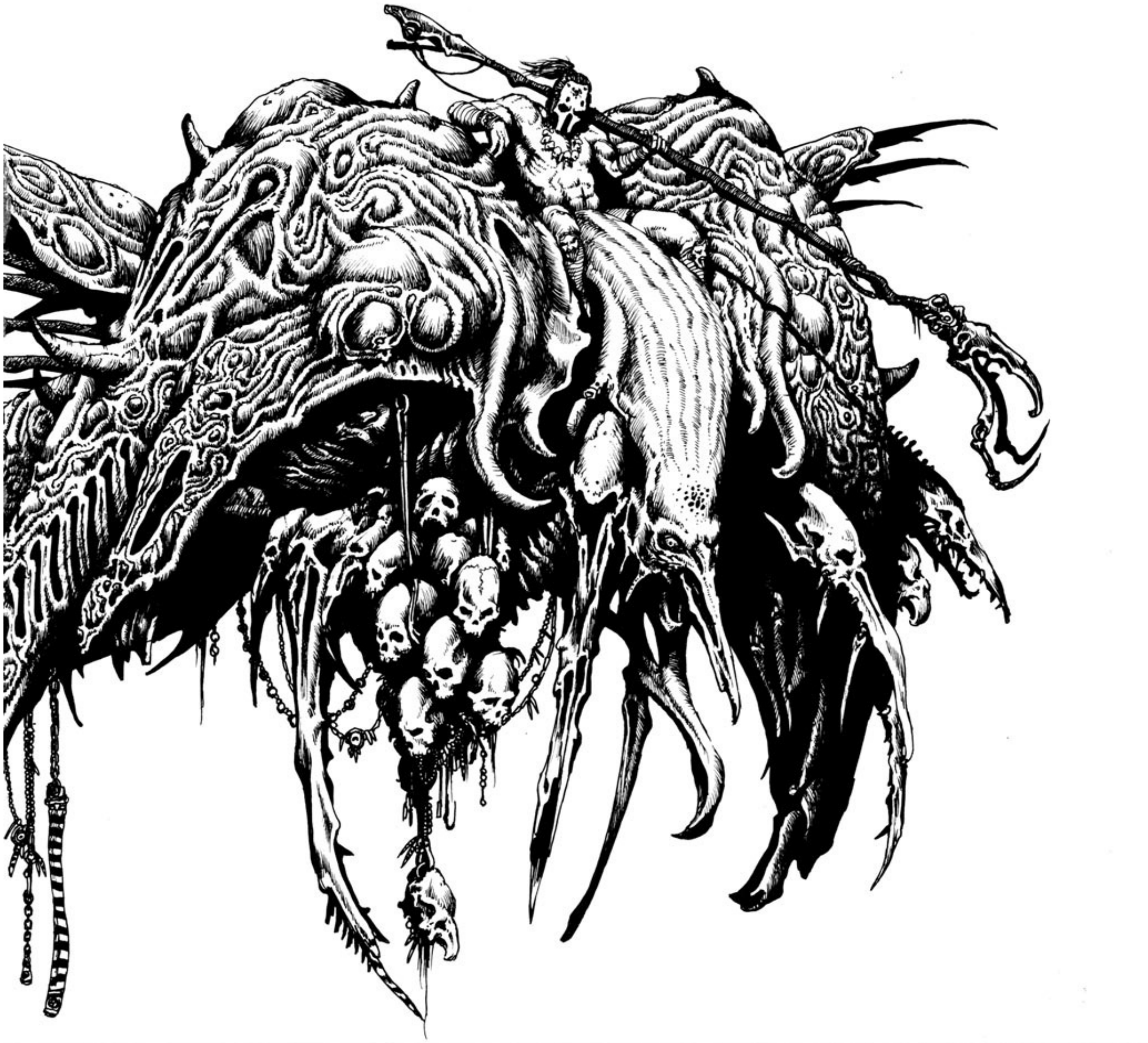






我々にとってモノカンという世界（惑星）は非常に変わった、不思議な世界です。モノカンには遥か昔、原始海洋に生まれ、進化の道をたどってきた生物の他にも、違った進化過程を経た生物達が数多く存在するのです。それは他の天体からやってきた、宇宙からの来訪者だったり、異なる次元世界からやって来たものたちです。モノカンにはこうした来訪者達も含め、実に複雑な生物圏が形成されているのです。

このエアーエレメンタルもそうした異世界からの来訪者のひとつです。彼らの世界には、地表と空の区別もない、上下の区別さえもない、ただ無限に広がる空間だといわれています。エアーエレメンタルということ名称は、この生物固有のものではなく、多くの地方の名称の、語源的総称に過ぎません。場所によっては「飛行するもの」であったり、「神からの使者」という意味の言葉で呼ばれる事もあります。いずれにしても、



このエアーエレメンタルはいずこからともなく空中に現れ、そして消えて行く所からこうした表現が生まれたものと思われます。

モノカンの研究者によれば、エアーエレメンタルは別な次元世界に棲息しているものとされています。そして次元の回廊を開く、召喚の魔法によってこの世界に導かれて来ると言うのです。エアーエレメンタルはこうして召喚した術者の意志に従順に従うと言われています。事実、こうした空気の精霊と呼ばれる異次元生物を操る者達(エレメンタリスト)は、思うがままにこの生物を操ります。彼らがエアーエレメンタル達を操れる、その理由は定かではありませんが、両者の精神的な融合がその秘密だと語る者もいます。

エアーエレメンタルは脚がなく、輝く赤い瞳を持っています。遠くから見ると翼を広げた巨大な鷲を思わせますが、その実際の姿は飛行する不定形物体といった所です。この生物は敵意を持つものに対しては、非常に冷たい霧状のガスで攻撃をする事が知られています。このガスは触れたものをたちまち凍り付かせてしまいます。

(ゲーム用覚え書)

エアーエレメンタルは常に空中を浮遊ないしは飛行しており、決して地面に降りる事はありません。また支配を解かれて元の世界に戻る時、あるいは殺害された時は塵となって、一瞬の内に消え去ってしまいます。

エアーエレメンタルが知性を持っている事は周知の事実ですが、彼らがどのような知識と感情を持っているのかは誰も知りません。エレメンタリスト達も、この件に関しては固く口を閉ざして語ろうとしません。もしかするとエアーエレメンタルは知性を介しての意志伝達ではなく、感情的な精神的交わりなのかも知れません。

DATA

サイズ:2
腕:5　耐:5　勇:5　機:10　知:5　自:5
視:20　嗅:2　聴:5
移動:　—/50/—
体力:8
攻撃/回避:　15/12　PSN:18
ダメージ:　1D8+1
鎧(頭部:2　胴体:2　両腕:4　両脚:3)

BLACK LION

ブラックライオン



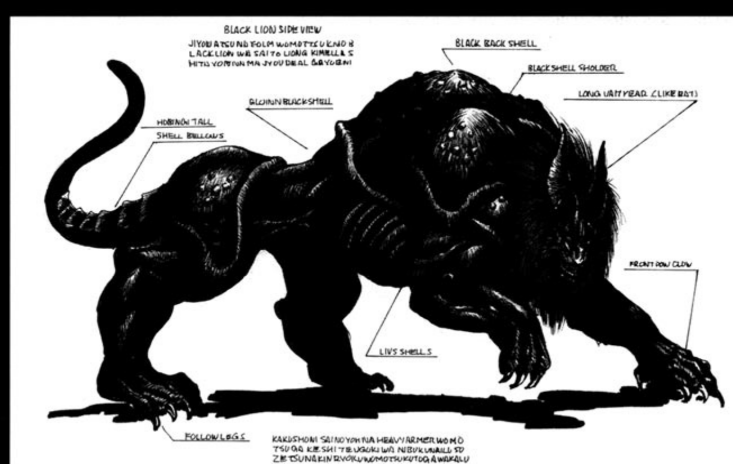
草原の王者と言えば大抵はライオンなどの大型の猫科の動物を指しますが、このブラックライオンはこのモノカンの草原では王者の中の王者と言えるでしょう。ライオンは普通草原地帯に棲息していますが、このブラックライオンも同様です。ただ岩場においてよくその姿を見かける所から、そうした場所を生活拠点としているのかも知れません。ブラックライオンは普通のライオンと同じように、集団で狩りを行う事がよく知られています。しかしほとんどが小規模な集団で、繁殖の時期以外に大きな群れをなす事は極めてまれです。ブラックライオンはその獰猛さ故に、よく人間などを襲う事が知られています。彼らはその大きな身体を維持してゆく為に、２日に１度は獲物を取らなければならないのです。獲物が少ない時などは、自分の身体よりも大きなものにさえ、攻撃を仕掛けたりします。

ブラックライオンの外見はライオンとサイのキメラ(合の子)のような姿をしてます。顔は猫科の特徴を持ったものですが、その耳はかなり大きく、まるでコウモリのそれを思わせます。しかしブラックライオンの重要な感覚器官はこの大きな耳ではなく、その鼻、つまり嗅覚にあります。一説によれば数百メートル先の獲物の存在を探知できるとも言われています。

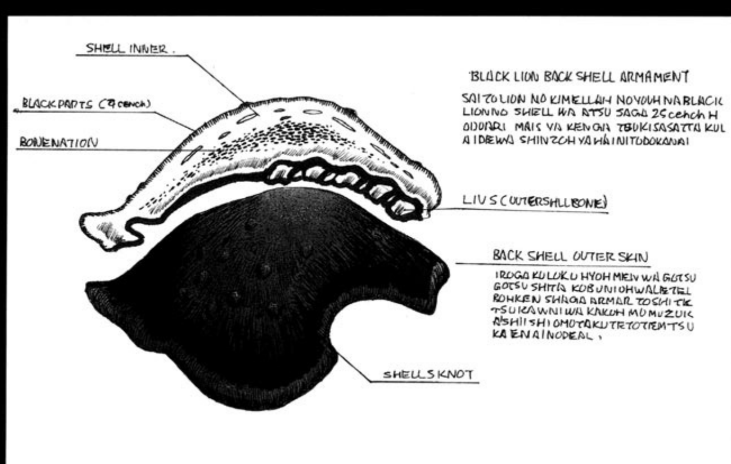
ブラックライオンの胴体は非常に重厚な固い皮膚に覆われ、刀や槍もなかなかこれを貫き通すことはできません。またその太い手足の爪はいとも簡単に獲物を引き裂いてしまう力を持っています。ゆえにこのブラックライオンは非常に危険な生き物として、小さな動物から人間たちまで、広く恐れられているのです。しかしブラックライオンは生命の危険を感じたり、空腹を覚えている時以外には、決して他の動物や人間を襲ったりはしません。彼らは僅かな知性を持ってはいますが、それは全て生活本能に沿ったものでしかないのです。

（ゲーム用覚え書）

多くの大型動物に見られるように、このブラックライオンも非常に優れた嗅覚を持っています。これに追跡を受けたら大抵は振り切る事はまずできません。ちなみにブラックライオンは獲物等の追跡スキルを14で持っています。また攻撃は強力な爪と歯で行います。彼らは狩りの時や仲間が危険にさらされている時などは、共同して戦います。その戦い方は素早く、無駄がありません。また戦いにおいては、他の動物のように途中で引き下がる事はないのです。それゆえ、ブラックライオンは「草原の黒き王者」の名で呼ばれているのです。







DATA

サイズ:3

腕:7　耐:7　勇:8　機:6　知:0　自:8

視:6　嗅:13　聴覚:6

移動:35/15/—

体力:12

攻撃/回避:10/16　PSN:15

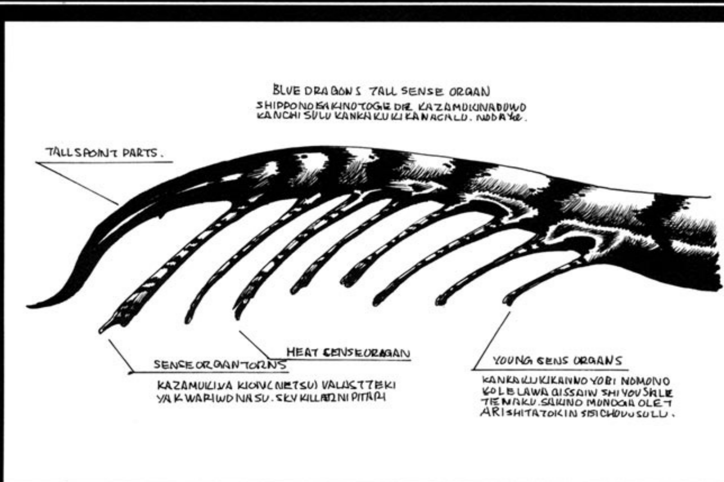
ダメージ:1D8+1

鎧(頭部:4　胴体:3　両腕:2　両脚:3)

BLUE DRAGON

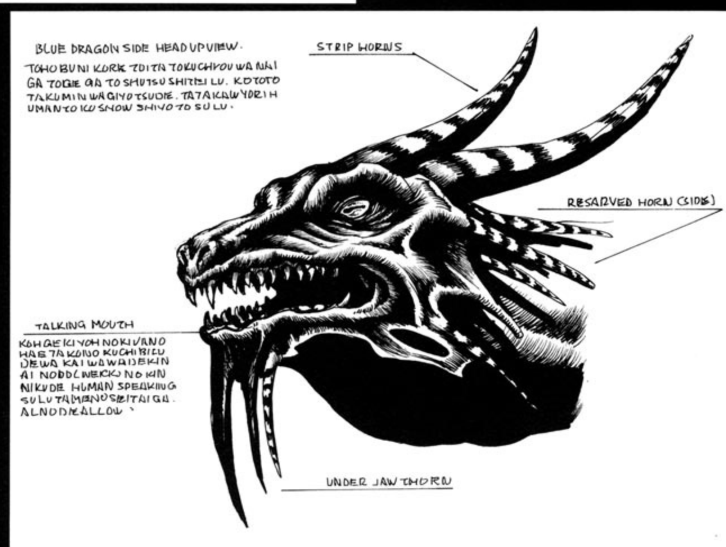
ブルードラゴン





DATA

サイズ:5
腕:6　耐:7　勇:5　機:8　知:3　自:5
視:5　嗅:8　聴:10
移動:150／100／500
体力:29
攻撃／回避:16／10　PSN:12
ダメージ:3D4
鎧(頭部:8　胴体:12　両腕:7　両脚:6)





ドラゴン、この言葉には実に様々なイメージが織り込まれています。恐怖と神秘、そして高い知性を合わせ持つこの伝説と化した生き物は、あらゆる面において他の生き物を凌駕していると言えるでしょう。

ドラゴンにはその外見や棲息地域等によって多くの種類に分けられますが、その中でもこのブルードラゴンは特に神秘に満ちたドラゴンです。彼らは冷たい北の海沿岸に棲み、他の者では到底登れないような断崖絶壁の上で孤高の生活を送っています。体長は16フィート(4.8メートル程)から大きなものは22フィート(6.6メートル程)までのものが確認されています。その身体は青緑色の光る鱗に覆われ、頭部には後方に向かって2本の大きな角が生えています。この角は戦い等で欠け落ちても、すぐに他の小さな角が延びてこれに替るようです。

ブルードラゴンはその恐ろしげな外見にもかかわらず、他の生物には見られない程、大変高い知性を有しています。彼らは自分達やその生活圏がおびやかされない限りには、決して戦おうとはしません。またそうした状況においても、知性のある者に対しては、まず言葉で話し掛けて平和裏に解決しようとします。しかし彼らは決して臆病な訳ではありません。いざとなれば彼らは死を賭して断固戦います。ブルードラゴンはその口から冷たい霧状のガスを吐き、敵を凍り付かせてしまいます。また水やその精霊を使った魔法すら、これを使う事もできるのです。こうしたブルードラゴンの力と知性ゆえに、敢えて彼らと戦おうとする者はいません。もしいるとすれば、それは命知らずか、単なる愚か者でしょう。

(ゲーム用覚え書)

ブルードラゴンはダメージ修正＋15のコールドブレスを吐く事ができます。これはサイズ2の生物4体に影響を及ぼします。またブルードラゴンは水の精霊に関する呪文を全て知っています。魔力は55ポイントです。

BRAX SPIDER

ブラクススパイダー

ブラクススパイダーは主にジェグ帝国やアマゴン連合、ワイルドランド、マルデイク連邦の暗い森に住む、体長16フィート(約4.9m)に達する巨大な蜘蛛です。その身体は青黒い剛毛に覆われており、眼は不気味な白銀色の光をたたえています。この生物は地面の上でなら秒速20フィート（約6m)、自分が作り出した蜘蛛の巣や糸の上でなら秒速50フィート(約15.2m)という恐るべきスピードで走ることが出来ます。この糸の上での驚異的なスピードは、普通の蜘蛛に比べて1対余分に持っている糸のコントロール専用の後脚のお蔭です。もちろん、この生物はしなやかで強靱な糸を吐き出して他の生物を捕らえることが出来ます。始末の悪いことにはこの蜘蛛は非常に強力な毒を持っており、捕まえた生物を前脚でガッチリ抱き込んだ後、口の両側にある牙で毒液を注入します。この毒は即効性で、暗殺を生業としている者たちの間では古くから愛用されています。又、マルデイク連邦のハーフリングやブラウニーたちはこの生物を非常に恐れています。

右のイラストはマルデイク連邦に有る〝蜘蛛の森〟で不注意なクレティシャン（水棲種族で外観はカニ人間、ロブスター人間です)がブラクススパイダーに襲われている光景です。彼は仲間の目の前で一瞬にしてこの蜘蛛に捕らえられ、抵抗する間もなくその強力な毒液を注入され、全身を痙攣させながら苦悶のうちに息絶えたそうです。

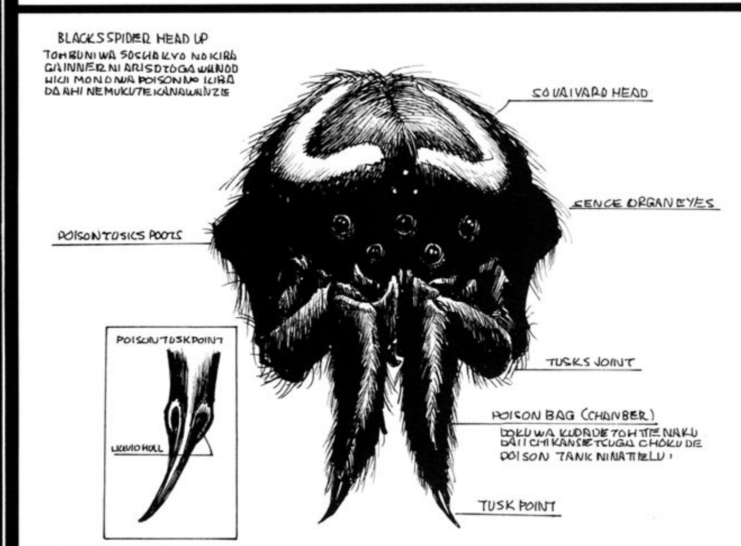
左上のイラストでは最後部にピンと立った短い1対の、この蜘蛛の最も特徴的な、糸のコントロール専用の後脚を見ることが出来ます。

左下のイラストはブラクススパイダーの頭部のアップで、口の両側の毒の牙が良く分かります。毒液は牙自身の第一関節から先の部分で作られ、貯蔵されます。

(ゲーム用覚え書)

この生物は地面の上なら1ターンに80フィート(約24.4m)走れ、蜘蛛の糸の上なら200フィート(約61m)走れます。この蜘蛛は糸を吐き出して生物を捕らえることが出来ます（この糸から脱出するには「腕力」の能力チェックを－3で成功させなければなりません)。ブラクススパイダーは破壊力15(ダメージ1d10）で「噛む」ことによって攻撃し、命中すると1d10ラウンド以内に＋20のダメージ修正（ダメージ3d4）を持つ毒を相手に送り込みます。





DATA

サイズ:5
腕:8　耐:10　勇:6　機:7　知:0　自:0
視:8　嗅:3　聴:2
移動:80(200)／ー／ー
体力:22
攻撃／回避:12／12　PSN:11
ダメージ:1d10
鎧(頭部:4　胴体:5　両腕:3　両脚:3)



CHOBALI

チョバリ



モノカンに棲息しているのは何も恐ろしい姿形をしたモンスターの群れだけではありません。このチョバリのような華麗で小さな生物も棲息しているのです。厳密にはモンスターと言う表現はあたらないかも知れませんが、神秘的なこの生き物は長い間モノカンに生きる人々に、神秘の蝶として語りつがれてきたのです。

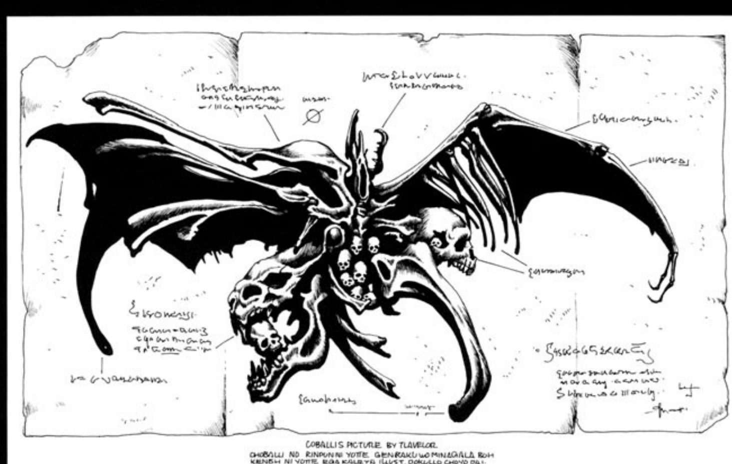
チョバリはアニス大陸の中央部、俗にワイルドランドと呼ばれている、原生林の奥地にだけ棲息している大型の蝶です。その大きさは他で見受けられる普通の蝶の約３—４倍もあります。チョバリの大きな羽には赤と青の奇麗な縞模様が描かれており、見る者全てを魅惑せずにはおきません。その優雅な飛行風景は古くから歌に歌われてきたほどです。特に群れをなして軽やかに空を舞うその様は、とても幻想的な眺めと言われています。しかしその生態の多くは謎に包まれています。その幼生の形態や生活行動はまったくと言っていい程、知られてはいません。それゆえチョバリは常に人々の興味の対象となってきたのです。

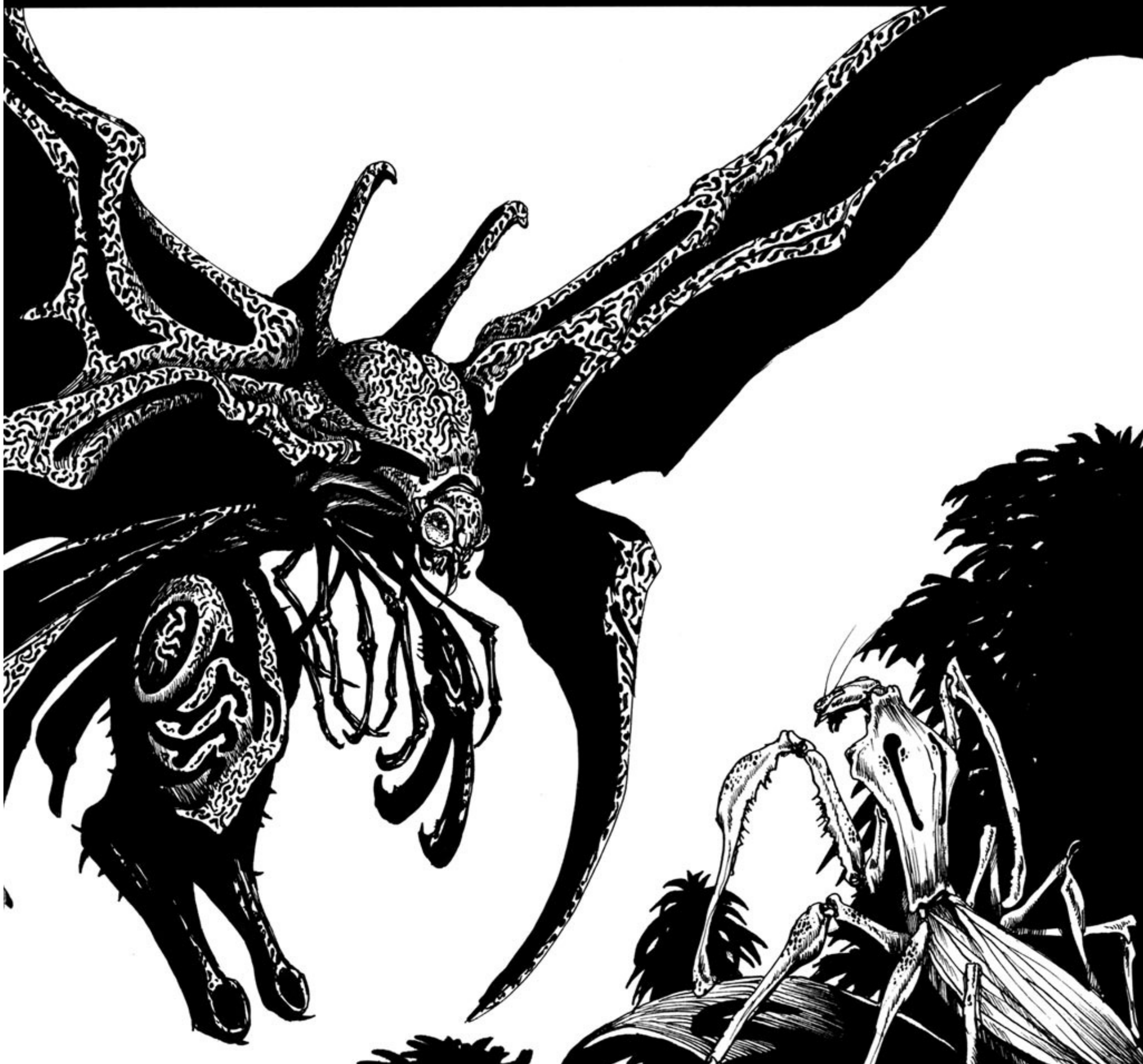
チョバリはその美しさだけの為に注目されている訳ではありません。もしそうならチョバリの魅力は遥か昔に風化してしまった事でしょう。この蝶が持つもうひとつの魅力は、その羽から採れる鱗粉に大変な価値があるのです。この鱗粉はある種の麻酔作用を持ち、怪我や魔法による傷の治療に効果があると言われています。この粉はある種のケシの花から採れる薬品に似ており、治療薬や魔法の研究には欠かせない存在です。その為多くの錬金術師や魔法使い達からとても珍重されているのです。それはこのチョバリがとても採取しにくい事と無関係ではありません。実際、モノカンにおいては、このチョバリは大変な値段で取り引きされているのが現状です。その為多くの者がワイルドランドの原生林に分け行ったのですが、彼らの大半は戻ってはきませんでした。また無事生還できた者も、チョバリを採取できた者はごく僅かしかいません。この蝶は今でも一獲千金を夢見る者の、宝物なのです。チョバリは今もって、そうした人間達の欲望を煽る神秘なのです。

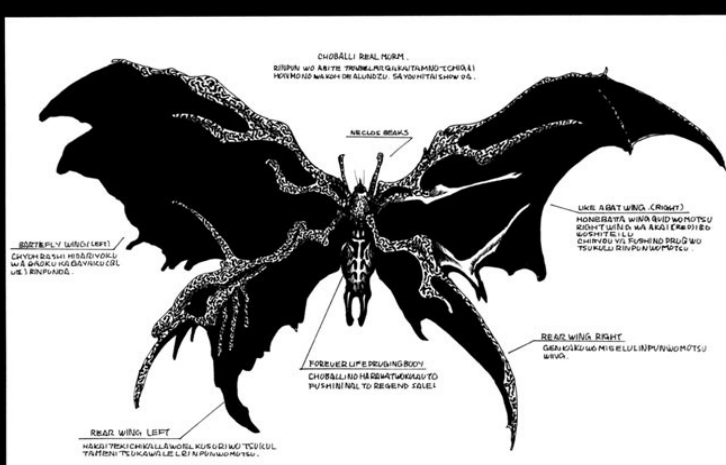
（ゲーム用覚え書）

チョバリはその羽から採取される鱗粉に薬効がある事が一般的に知られていますが、実はこの効果は鱗粉だけでなく、チョバリ自身の内臓にも含まれている事が、ある錬金術師の手によって解明されています。その羽はある種の魔法等の効果を打ち消し、その内臓は全ての治療において＋10の修正を受ける事ができるのです。

チョバリは大変珍しい蝶なので、これを見た者は少なくとも１ラウンドはこれに魅せられ、注意を奪われてしまいます。







DATA

サイズ:1
腕:1　耐:1　勇:1　機:4　知:0　自:0
視:10　嗅:16　聴覚:12
移動:1／—／20
体力:2
攻撃／回避:6／18　PSN:10
ダメージ:1D3
鎧(頭部:0　胴体:0　両腕:0　両脚:0)

CROCODILE

クロコダイル

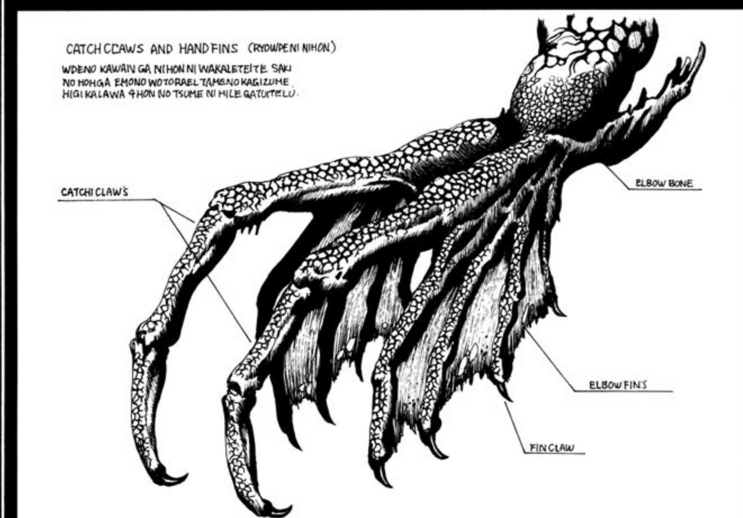
クロコダイルは一般に熱帯や亜熱帯の池や沼、小川、湖などで見ることが出来ます。アニス大陸ではスルーム大皇国やセイラー王国、スクアル僭主皇国南部の一部地域、サイング連盟などに棲息しています。クロコダイルという名が与えられているものの、この生物は鰐では有りません。鰐の方のクロコダイルはこの生物とは別にちゃんと存在しています。昔はこの生物は"クロコダイライク(クロコダイルもどき)"と呼ばれていましたが、鰐の方のクロコダイルの絶対数が減少している現在では、こちらの方をクロコダイルと呼び慣わす様になりました。

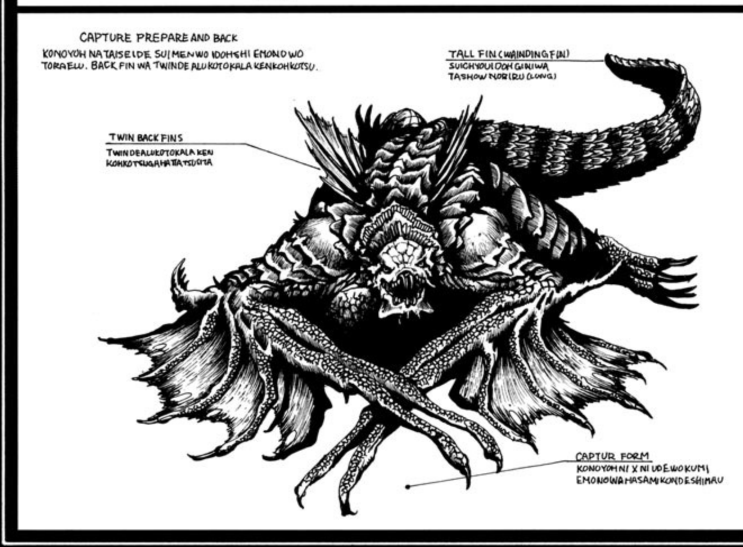
どちらかと言えばこの生物は鰐では無く、水棲のドラゴンやリザードマンあたりから進化したもののようで、かなり堅い外皮を持っています。クロコダイルは水中を移動するのに適した骨格をしていますが、地上においてもヒューマン(人間)と同じくらい速く走ることが出来ます。ですから例え地上でこの生物に遭遇しても、侮らない方が身のためでしょう。この生物は全ての獲物を常に水の中に引きずり込んで食べようとします。敵に対する攻撃は大きな鈎爪が2本付いた、巨大なハサミの様な両腕と強力な尻尾で行ないます。

クロコダイルの特徴の一つは大きな水掻きの付いた両腕ですが、この腕は下腕部から二股に分かれており、その各々の先端が鈎爪状になっています。又、各々に水掻きが付いています。これは左中のイラストを見ると良く解るでしょう。

クロコダイルの両腕が発達したのは、もっぱら水中生活をしている為です。左下のイラストは水中を移動する際のクロコダイルの姿を描いたものですが、背中にヒレが2つ出ているのが解ります。各々の背ビレは肩甲骨の延長で、この為に肩甲骨自体が、ひいては両腕が発達したのです。この両腕に捕えられたら最期、大抵のことでは逃がれることは不可能でしょう。尻尾は水中移動時には若干延びて、長くなるようです。

右ページのイラストはセイラー王国の南部で見られたクロコダイルです。アンバランスなほど長い両腕と両脚が良く解ることでしょう。この生物の涙は催眠に耐える薬の原料として重宝されています。





DATA

サイズ:2
腕:6 耐:5 勇:7 機:6 知:0 自:0
視:4 嗅:1 聴:1
移動:15/25/—
体力:12
攻撃/回避:10/8 PSN:14
ダメージ:1d10
鎧(頭部:3 胴体:5 両腕:3 両脚:3)



DEMON WORM

デモンワーム

デモンワームはその名が暗示する通り、この世界のものでは有りません。この生物は基本的には地獄の浅い階層に住んでいるのですが、時折、こちらの世界にやって来たものが冒険者たちを苦しめています。この生物の外観は小さな人間の顔（ほとんどは頭蓋骨ですが）を持った黒い蛇の様に見えます。人間の様な頭が付いていますが、幸いにしてこの生物は他の生物と同様に知性を持っていません。しかし獲物に対しては非常に執念深く、いつまでも一つの目標を猟犬の様に追いかけ続けます。又、この生物は大きく頑丈な顎に生えた牙で噛みついて獲物を攻撃します。

デモンワームは人里に近い場所には滅多に現れません。この生物がどうやってこちらの世界にやって来るのか、そしてなぜやって来るのかは全くの謎です。ある賢人は魔法使いが地獄の悪魔をこちらの世界に召喚した際に、この生物も一緒にやって来るのだと言っていますし、別の賢人はこの世界のどこかに地獄と通じている小さなひずみが存在しており、そこに落ち込んだデモンワームがこぢらの世界にやって来るのだと言っています。

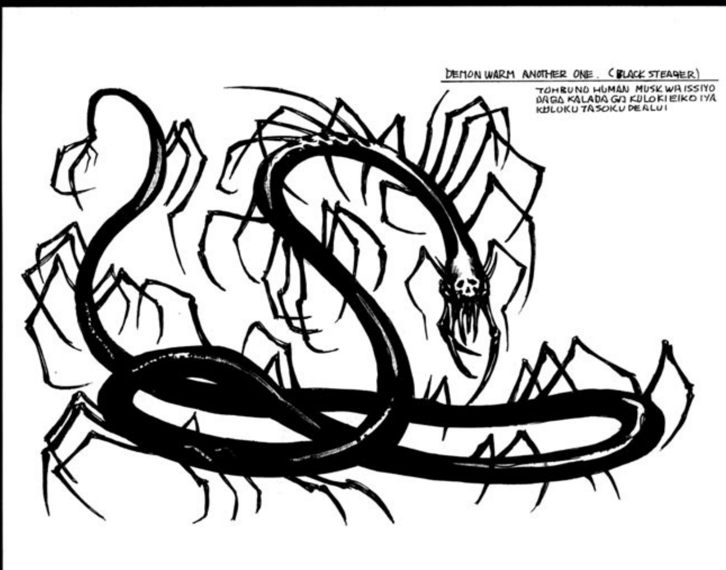
今でこそデモンワームの姿は特定できるようになりましたが、昔はデモンワームの正確な姿が分からなかったため、左上のイラストのようにムカデの様な姿をしたものだと信じられていました。どうやらこれは数匹のデモンワームが狭い場所に居たのを目撃し、他のデモンワームの牙があたかも1匹のデモンワームの胴体から生えた脚のように見えたからに違い有りません。デモンワームにはここに取り上げた人間の頭蓋骨の様な頭を持ったもの以外に、腐った死体や、人間の顔をした頭を持ったデモンワームの目撃例も有ります。また毒を持ったものの報告も有りますが、真偽の程は定かでは有りません。

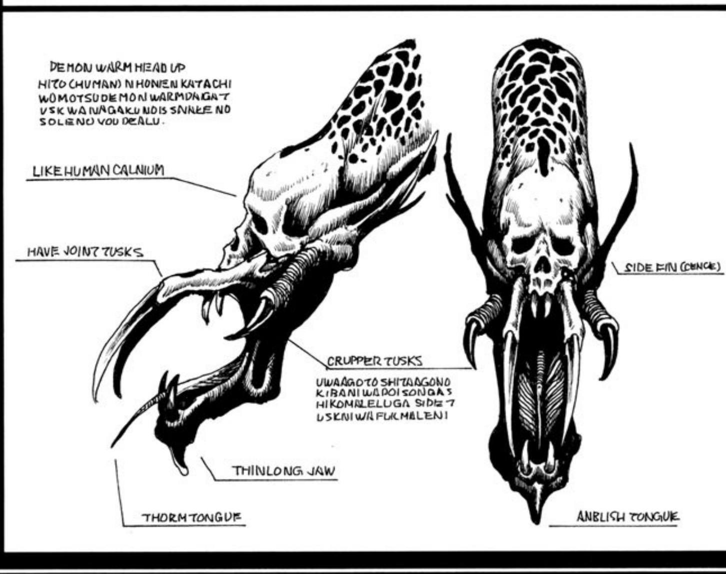
右のイラストはある冒険者が持ち帰ったガーゴイルの彫像に絡みついていたデモンワームです。このデモンワームは冒険者の荷物の中にどこからか紛れ込んだもののようで、発見されると直ちに殺されてしまいました。

左下のイラストはデモンワームの頭部のアップで、頑丈な顎と牙が良く見えます。

（ゲーム用覚え書）

この生物は「追跡」のスキルを基本成功値13で使うことが出来ます。





DATA

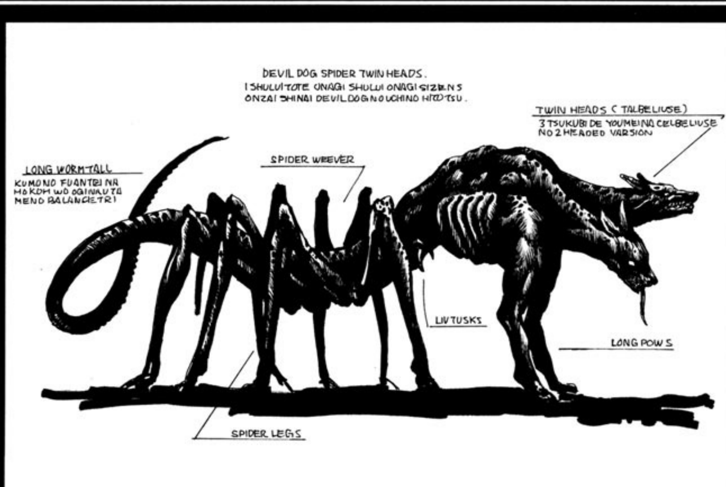
腕:1 耐:5 勇:4 機:5 知:0 自:1
視:2 嗅:1 聴:12
移動:2／−／−
体力:5
攻撃／回避:10／6 PSN:12
ダメージ:1d6
鎧(頭部:1 胴体:2 両腕:— 両脚:—)



DEVIL DOG

デビルドッグ

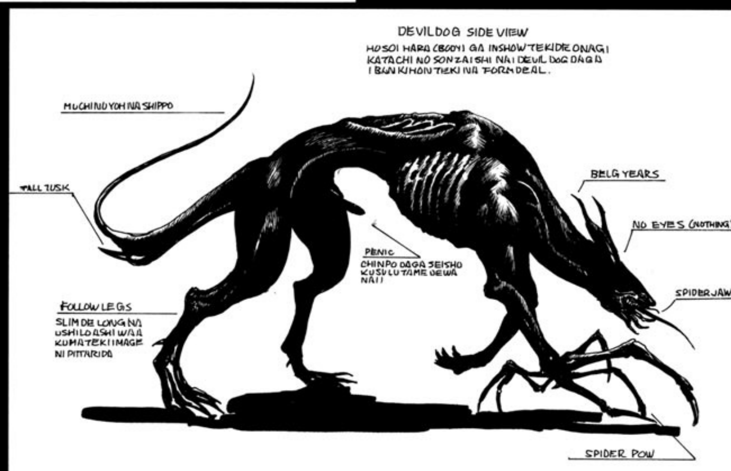




DATA

サイズ:5
腕:6　耐:8　勇:9　機:7　知:1　自:6
視:16　嗅:13　聴:10
移動:200／130／—
体力:25
攻撃／回避:11／14　PSN:13
ダメージ:1d12+2
鎧(頭部:6　胴体:10　両腕:3　両脚:3)





この生物を語るには、単なるモノカンという枠組だけでは説明しきれないでしょう。というのはこのデビルドッグは純粋な意味で、モノカンの生き物ではないからです。実際アニス大陸中を探し回っても、このデビルドッグを目にする機会は極めて希と言えます。

デビルドッグはその祖先は大型の肉食獣の一種だったのではないかと推測されます。いわば超大型の狼のような獣だったのでしょう。しかしこのデビルドッグは他の狼達とはまったく異なった進化過程を歩んだように見えます。その理由は定かではありませんが、一説によれば、超自然的な意志、もっと平たく言えば魔法によって産み出された生物とされています。けれどもこれを単なる迷信と片付ける訳にも行かないのです。それはこのデビルドッグが魔法使いの下僕として、あるいは異次元より姿を現す恐ろしい悪魔の手先として、その姿を目撃されているからです。

このデビルドッグの正確な姿は誰にも判っていません。それは目撃者が極端に少ない事と、デビルドッグを目撃した状況がに原因があります。目撃者達の証言によれば、この恐ろしい生物は口から火を吐く、巨大な地獄犬だというものもありますし、下半身は巨大な毒蜘蛛に似ていると語る者もいます。またその大きさも、大型の狼程だと言う人もあれば、牛程の大きさだったと語る人もいます。しかしどれにも共通している事は、目撃者が皆、この生き物を見た瞬間に心臓も凍り付くような恐怖に襲われたと言う事です。このデビルドッグが果たしてどのような姿をしているのかという事は推測の域をでないでしょう。

（ゲーム用覚え書）

この地獄犬の外見は、黒や茶色の毛に覆われているようです。平均的な大きさは体長約14フィート（4.2メートル）体高約8フィート（2.4メートル）、体重約750ポンド（340キロ弱）と言われています。しかし体型や年齢などの差異があるので、この数値が正確なものかどうかは疑わしいようです。しかしこの獣は鋭い牙と爪を主な武器とし、獲物を無慈悲に引き裂いて喰うという話は真実かとも思われます。

いずれにしてもこのデビルドッグの姿を見かけたならば、その背後には邪悪な存在が控えていると見て間違いないでしょう。

DEVIL SHARK

デビルシャーク

　モノカンという惑星はその大半を海洋が占めています。という事はこの惑星に生息する生物の大半も海洋生物だと言う事です。

　このデビルシャークという魚類はアニス大陸の中部以南の広い海域で数多く見られる魚です。もっとも一見した所では魚類というより、進化から取り残された古代魚、といったイメージの魚です。正確にはこのデビルシャークは、古代魚から枝分かれした、進化の袋小路に位置する魚なのです。その骨格は魚類というよりは爬虫類に近く、完全に海洋生活に適合した姿とは言えません、その点ではデビルシャークこそ、生きた化石と呼ぶにふさわしいのでないでしょうか。

　デビルシャークはその性格こそ進化上の兄弟である鮫によく似ていますが、外見はまったく違います。鮫を思わせるのは大きな口と上下の顎にビッシリと並んだ鋭い歯、それに胴体上部



に並ぶ呼吸する為のえらだけです。しかし鮫と異なるのは、デビルシャークのえらは不完全ながら魚類のそれと近い機能を果たす事ができる点です。それゆえにデビルシャークは常に回遊していなくても水中で呼吸する事が可能なのです。事実、デビルシャークは広い海洋よりも、深度の浅い沿岸部に多く見られます。時には汽水域にまで遡ってくる事があるのを漁師達は知っています。

デビルシャークの胴は全体に細長く、鮫類というよりは、むしろ鰻かナマズに近いものがあります。しかし特徴的な左右に大きく張り出した胸ヒレは、遠くからでもそれと判ります。その体型からしてデビルシャークは回遊性の魚ではなく、むしろ沿岸の浅場の決まった海域を棲み家にしている魚のようです。デビルシャークの胃を裂いてみた所、最も多く出てきたのは貝類と海鳥、それに地上の小動物でした。この点からするとデビルシャークは海中の小魚を追跡する程敏捷ではないように思われます。

デビルシャークのもうひとつの特徴は、不完全なエラの他に、これまた不完全な肺を持つ事です。これによってデビルシャークは短時間ならば水上に姿を現す事が可能なのです。これは進化の過程で停止してしまった機能と思われがちですが、このデビルシャークが海から陸へと上がる過程にある生物ではありません。むしろ両性生物が海へ戻ってきた、退行した生物のように思われます。迷信深い漁師の中にはこの魚が言葉を理解すると信じている者もおりますが、そうした事実が確認された事はありません。

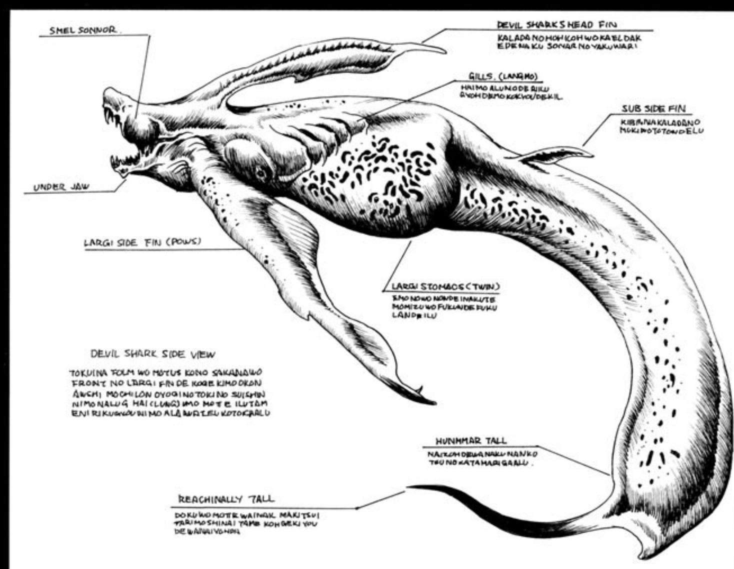
（ゲーム用覚え書）

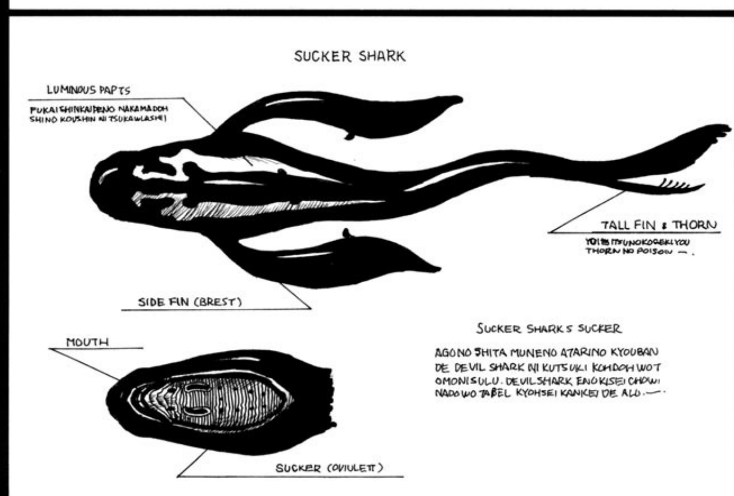
デビルシャークは貪欲な魚で、およそ食べない物はありません。また2～8匹程の群を作る事も知られています。

DATA

サイズ:2
腕:6　耐:5　勇:7　機:7　知:1　自:6
視:5　嗅:20　聴:10
移動:―／50／―
体力:11
攻撃／回避:13／10　PSN:15
ダメージ:1d10
鎧(頭部:2　胴体:5　両腕:2　両脚:3)







EARTH ELEMENTAL

アースエレメンタル



このモノカンという世界に棲むものは，原始海洋から生まれ，進化の過程を経てきた生物達だけではありません。このアースエレメンタルのように異次元に棲み，時折こちらの世界へ来訪して来るものもいるのです。

この生物（と言って良いものかどうかは疑わしいのですが）は身体全体が岩と同じ構成成分でできており，非常に強靱です。事実，このアースエレメンタルと戦わざる得なかった者は口々にその頑強さを語っています。しかしこのアースエレメンタルの特徴は単にその身体的強靱さだけではありません。この生物の特徴は自分の意志で，周囲にある岩と身体を同化させる事ができる所にあります。つまりこのアースエレメンタルは個い岩壁であろうが厚さ数十メートルの城壁であろうが，自由に通り抜ける事ができるのです。こうしたアースエレメンタルの持つ力はモノカンに棲むもの全てに，驚愕と畏怖感を与えずにはおかないのです。

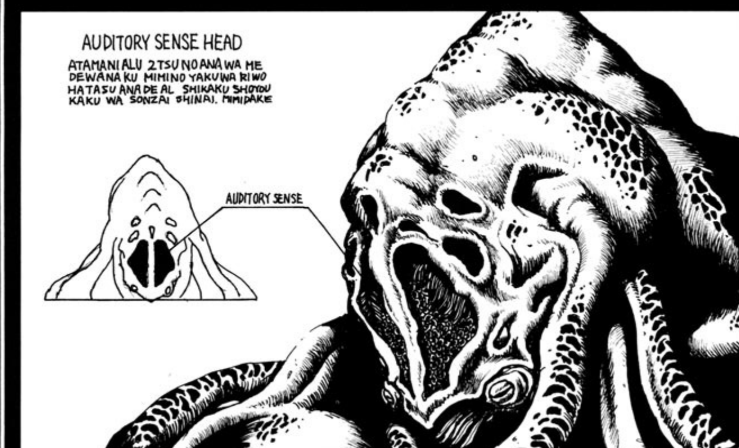
しかしこうしたアースエレメンタルの力に注目したモノカンの住人達は，アースエレメンタルの持つ力を利用する事を思い付いたのです。それは少数の錬金術師と魔法使い達でした。特にミスティクマイナーと呼ばれる魔法使い達はしばしば異次元からアースエレメンタル達を呼びだし，自分達の目的の為にその力を行使させています。それも公共の目的の為ならば問題は無いのですが，術者の利私私欲の為に行使された場合には大きな問題となります。しかし悲しい事に，こうした事はよく行われています。

（ゲーム用覚え書）

アースエレメンタルは自分を召喚した術者の意志に忠実に従います。術者がアースエレメンタルをコントロールできる理由やその期間についてはまだ不明な点が多いのですが，少なくとも術者がこれを操るのに不自由な短い時間ではないようです。

アースエレメンタル自身は武器を使わず，自分自身の強靱な身体を武器にして戦います。その為，接近戦においては非常に危険な敵と言えるでしょう。また一部の魔法はこのアースエレメンタルに対しては，ほとんど効果をもちません。またアースエレメンタルは聴覚だけを頼りに行動しています。

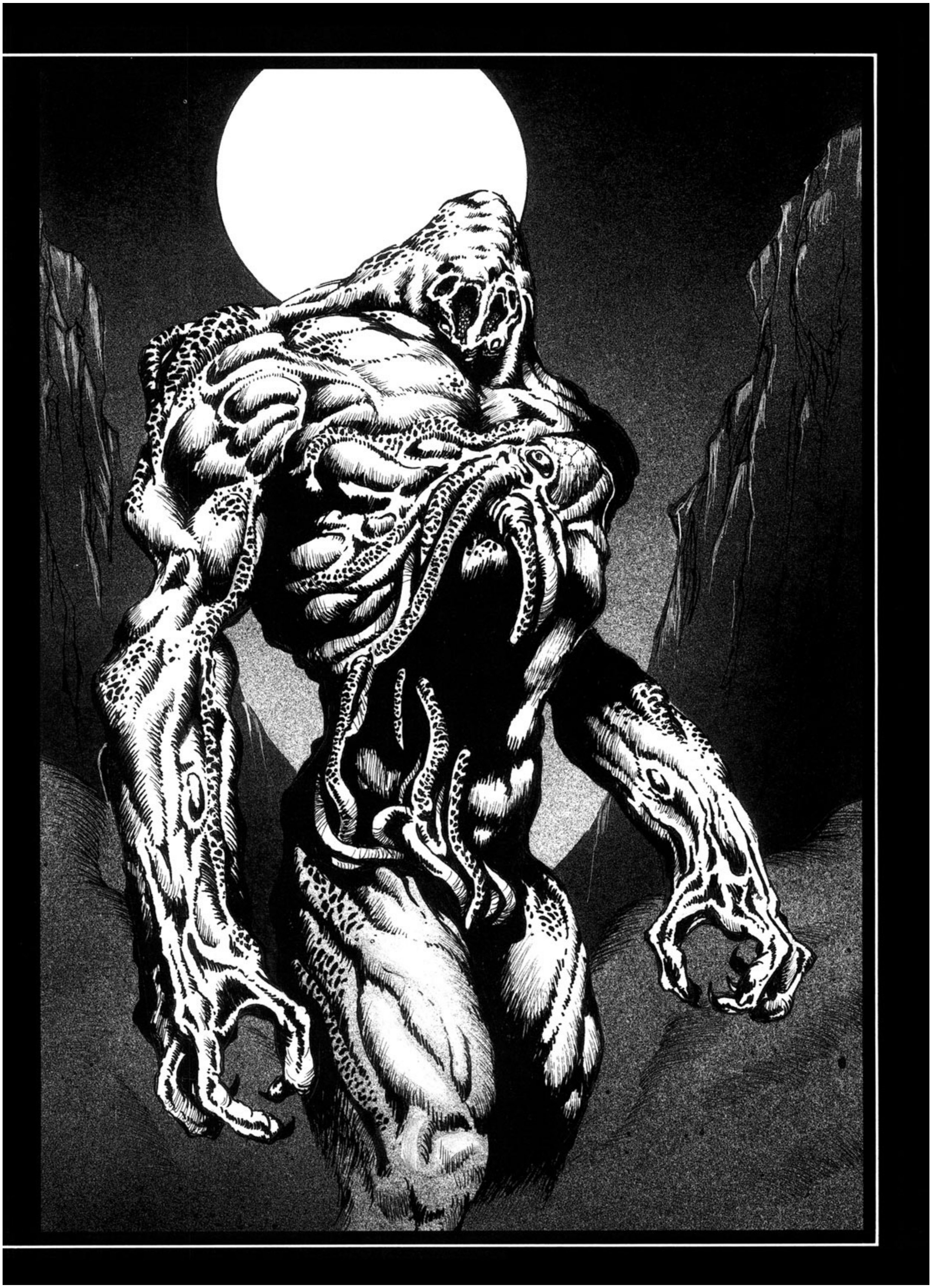
アースエレメンタルは自分自身が意志を持って，人々を襲う事はありません。アースエレメンタルに襲われた場合には，まずこれを操っている術者か，あるいはその元を発見し，これを破壊するのが一番の方法でしょう。





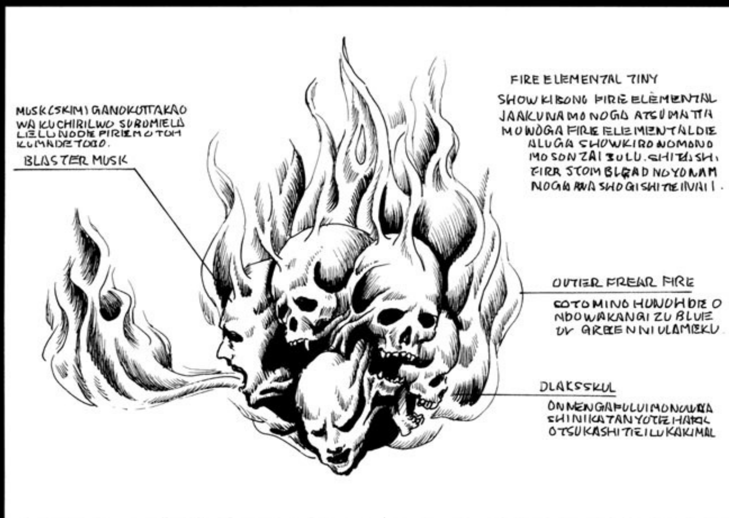
DATA

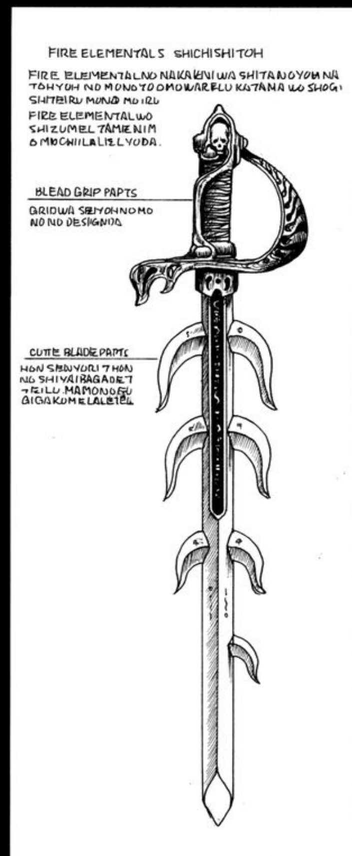
サイズ:3
腕:10 耐:10 勇:5 機:3 知:4 自:8
視:0 嗅:0 聴覚:20
移動:30／30／ー
体力: 22
攻撃／回避:7／10 PSN:8
ダメージ:2D6+1
鎧(頭部:5 胴体:5 両腕:5 両脚:5)



FIRE ELEMENTAL

ファイアーエレメンタル





ファイアーエレメンタルはその名が示す通り、地水火風の４大元素のうちの「火」の精霊で、その姿は、背の高い、人の形をした赤い火柱の様です。しかし、よく見ると身体じゅうに人間の顔が埋め込まれたような姿であるのが分かるはずです。ファイアーエレメンタルは通常は炎と熔岩と毒ガス（硫化ガス）から構成されている無限の世界、異次元である「火の精霊界」に住んでいます。火の精霊の系統の魔法の「サモン・ファイア・エレメンタル」の呪文等によって召喚された時や大いなる太陽（この惑星モノカンが所属するモノカン太陽系の太陽で、アニス大陸の公用語であるイキアン語では〝イカ〞、即ち〝大いなるもの〞と呼ばれています）が一段と輝きを増す時に、この精霊は我々の世界を訪れます。

ファイアーエレメンタルの姿や顔は、この精霊がどのような目的で火の精霊界からやって来たのか、召喚されたのかによって変わると言われています。一般に冒険者たちが出会うファイアーエレメンタルは、冒険者たちに敵意を抱いているのが普通なのでその姿は屍が寄り集まった様な邪悪な姿に見えるようです。又、この精霊は50フィート（約15.2m）程度の距離までならば球状の火の塊（ファイアーボール）を投げつけたり、身体に埋め込まれた顔から炎を吹いて敵を攻撃します。

右ページのイラストはある冒険者が遭遇した、邪悪な意志を持ったファイアーエレメンタルです。このファイアーエレメンタルはパイロマニアック（「火の系統」の魔法を使う魔法使い）に召喚され冒険者に襲いかかって来ましたが、冒険者が持っていた〝ダム・エレメンタルソード〞と呼ばれる宝剣の力によって精霊界に戻されてしまいました。

右上のイラストに示されているのが〝ダム・エレメンタルソード〞と呼ばれる宝剣で、セイラー王国で作られた物だと言われています。このソードは実用品と言うよりは祭器に近く剣としての攻撃力はあまり高いものでは有りません。

左上のイラストは小型のファイアーエレメンタルです。この形のファイアーエレメンタルは召喚に失敗した時や能力の低い魔法使いが召喚した時に良く見られる様です。

（ゲーム用覚え書）

ファイアーエレメンタルは50フィート以内なら球状の火の塊を投げつけて攻撃します。この攻撃を通常の攻撃とは別個のものとして扱いたい場合は「ファイア・ブラスト」の呪文と同じ効果を持つ攻撃とします。

DATA

サイズ:3
腕:7 耐:5 勇:10 機:8 知:5 自:6
視:14 嗅:0 聴:0
移動:40／―／50
体力:12
攻撃／回避:16／10 PSN:15
ダメージ:1d10
鎧（頭部:4 胴体:4 両腕:4 両脚:4）



FLAME DRGON

フレームドラゴン

　フレームドラゴンは小さな空飛ぶトカゲで、小さな炎を吐く能力を備えています。このドラゴンと呼ばれる生物の中でも最も小さな生物はアニス大陸全土で見ることが出来ます。しかし、この生物はアニス大陸南部のスルーム大皇国の暑いジャングル地帯を最も好んでいる様です。

　この生物は本能的に一撃離脱の攻撃方法を心得ているため、攻撃しては飛び離れ、攻撃しては飛び離れという仲々に嫌らしい攻撃を仕掛けてきます。それ故にこの生物を追い払ったり殺したりすることは、その身体の小ささとあいまって非常に困難です。

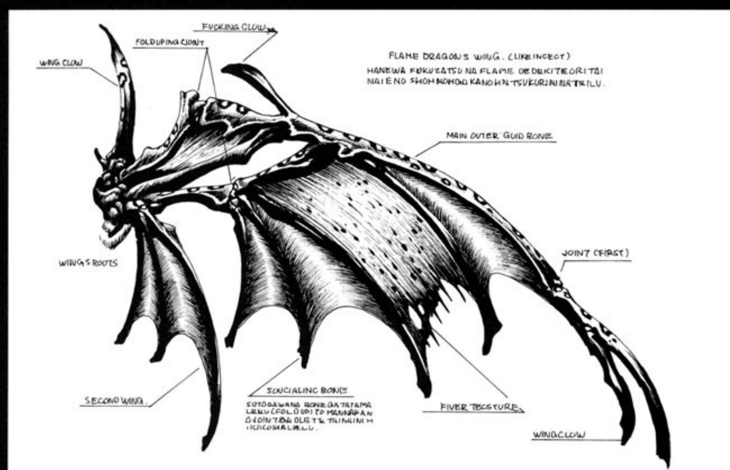
　この生物が吐く炎の正体は舌の先から放出される、空気に触れると燃え上がる性質を持った白燐系の体液です。それだけに一度でも火が着くと仲々消火出来ないので十分な注意が必要です。但し、この様な炎を吐く攻撃はこの生物の体力を消耗させてしまうらしく、連続攻撃は出来ず、大体１分間に１回位の割合でしか行なえないようです。又、この生物は堅いくちばしによって敵を噛んでも攻撃します。

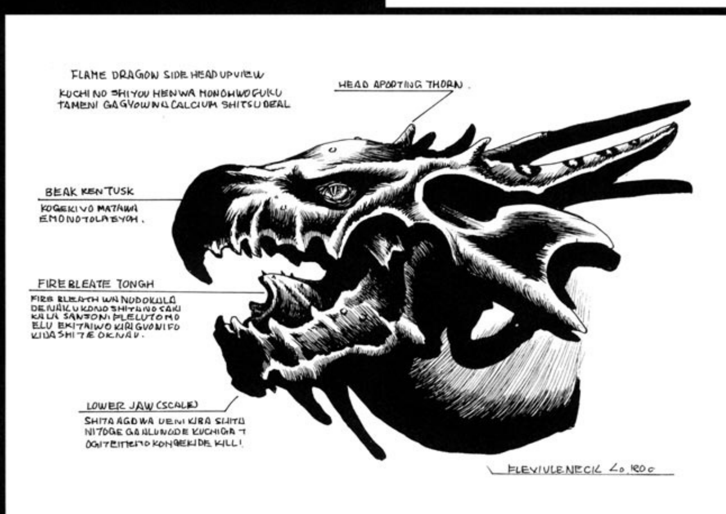
　右ページのイラストは炎を吐くフレームドラゴンですが、これは冒険者に襲いかかろうとしている訳ではなく、どうやら発情期を迎えている時のものの様です。

　下のイラストはフレームドラゴンの羽根の構造を示した物です。特に中翼は複雑な引き込み方をします。

　一番下のイラストはフレームドラゴンの頭部のアップです。口に周りは耐熱性の堅い角質層で、先端は鳥のくちばしの様になっています。（ゲーム用覚え書）

　フレームドラゴンは各ラウンド毎に小さな炎を吐けます。この炎は25フィート（約7.6m）まで届き、1d8のダメージを与えます。又、この生物の「噛みつく」攻撃は命中率に＋１の修正を与えられます。この生物は炎を吐かないターンは通常は敵から飛び離れています。





DATA

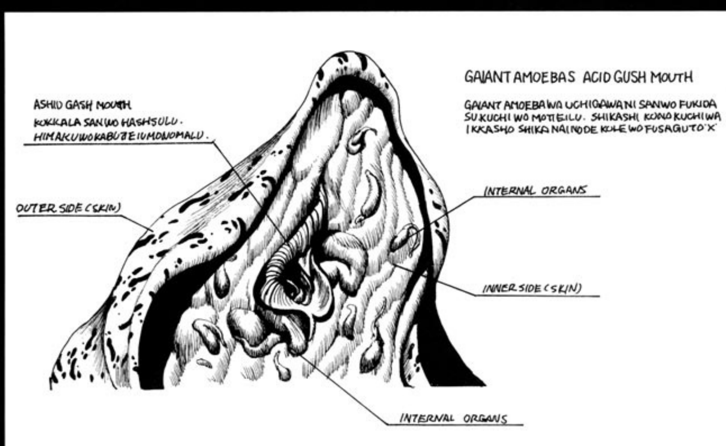
腕:１　耐:３　勇:２　機:９　知:０　自:３
視:12　嗅:10　聴:０
移動:３／１／25
体力:４
攻撃／回避:10／10　PSN:21
ダメージ:１d４+１(噛む)／１d８(炎)
鎧（頭部:３　胴体:２
両腕:１　両脚:１)

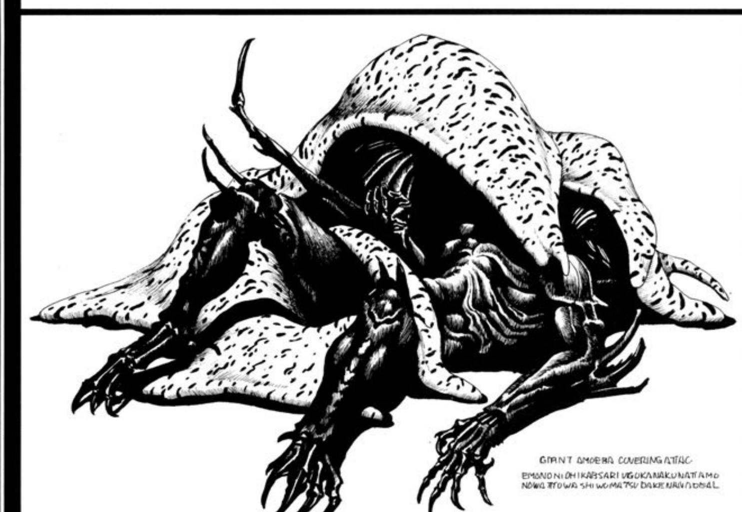


GIANT AMOEBA

ジャイアントアメーバ

　ジャイアントアメーバはその体内に毒々しい赤や青、緑色の内蔵を漂わせた、透明のドロドロしたゼラチン状の大きな塊です。この生物は動物や昆虫の死体を栄養として吸収しながら移動します。主にスルーム大皇国やワイルドランド、サイング連盟で見かける生物ですが、基本的には暗くてじめじめした所ならどこにでも居るようです。特に迷宮や遺跡などに住んでいるジャイアントアメーバは、冒険の目的を果たせずに敵に倒された冒険者たちや、偶然に迷い込んで来て、不幸にもそこから出られなくなってしまった動物などの死体や死骸の清掃屋として知られています。もし、冒険の為に侵入した迷宮や遺跡、古城の通路や部屋がぬめぬめと濡れて光っていたり、まるで拭き掃除てもしたかの様な印象を受けたら十中八九、この生物が潜んでいると見て間違いないでしょう。





　この生物は攻撃されたり、脅かされたり、刺激されたりしたと感じたならば、20フィート（約６ｍ）以内の敵に対して酸の小さな塊を吐きかけて攻撃します。この酸はこの生物の身体の下面に有る小さな口から発射されます。酸の毒性や腐食性はかなり強力なので、この生物と戦う場合には十分な注意が必要です。酸によって身体の一部を失ってしまったり、自慢の剣や鎧、時には財宝さえも台無しにされてしまった冒険者の数は少なく有りません。又、この生物は酸による攻撃の他に敵を包み込んで窒息死させる攻撃も行ないます。尚、この生物の皮は透明化の薬品の原料になります。

　右ページのイラストはジャンアントアメーバに女戦士が襲われている光景です。彼女は迷宮で仮眠をとっていた際に、死体と間違えられてこの生物に襲撃されました。幸運にも彼女はジャイアントアメーバが酸を吐く前に口を塞ぎ、見事に斬り倒したそうです。

　左上のイラストはジャンアントアメーバの酸を発射する口の構造を示したものです。
左下のイラストはスラス（昆虫人間）の冒険者が４匹のジャイアントアメーバによって窒息死させられた光景です。

（ゲーム用覚え書）

　ジャイアントアメーバは毎ターン、20フィート（約６ｍ）以内の敵に対して１ｄ８＋１のダメージを与える事が出来る、酸による攻撃を行なえます。酸の構造力に対するダメージ（構造力の消耗）は２倍になります。窒息攻撃は敵と同じ位置に来るまで行なえませんし、酸による攻撃と同時には行なえません。

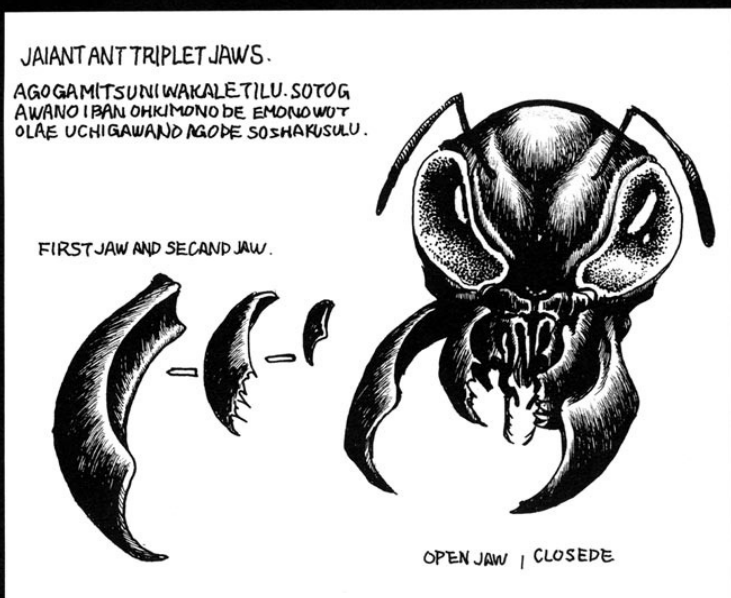
DATA

サイズ:2
腕:1　耐:2　勇:1　機:4　知:0　自:0
視:0　嗅:1　聴:6
移動:5／10／―
体力:4
攻撃／回避:6／4　PSN:6
ダメージ:1d8+1(酸)1d10(窒息)
鎧（頭部:0　胴体:―　両腕:―　両脚:―）



GIANT ANT

ジャイアントアント





ジャイアントアントは小さい普通の蟻と全く同じ姿をしています。この生物は4～6フィート(約122～182cm)ほどに大きくなっただけで、習性などは普通の蟻と変わった所は有りません。ジャイアントアントは一般的には普通の大きさのヒューマン(人間)が、立って歩いて行けるほど大きな地下のトンネルに住んでいます。又、この生物はスクアル僭主皇国の砂漠地帯の様な大きな砂漠を好んで住んでいるようですが、たまに岩山に住んでいるものもいます。もちろん、習性は小さな普通の蟻そのものですから単独で住むことはなく、女王蟻を中心とした集団生活を営んでいます。当然ながら働き蟻と兵隊蟻もいます。兵隊蟻の方が働き蟻よりも強力です。この生物の武器は強力な顎です。顎は左上のイラストの様に3つの部分から成っています。このうち一番外側の顎が獲物を捕らえたり、攻撃するために使われます。ジャイアントアントは不思議なことに蟻酸を持っていません。

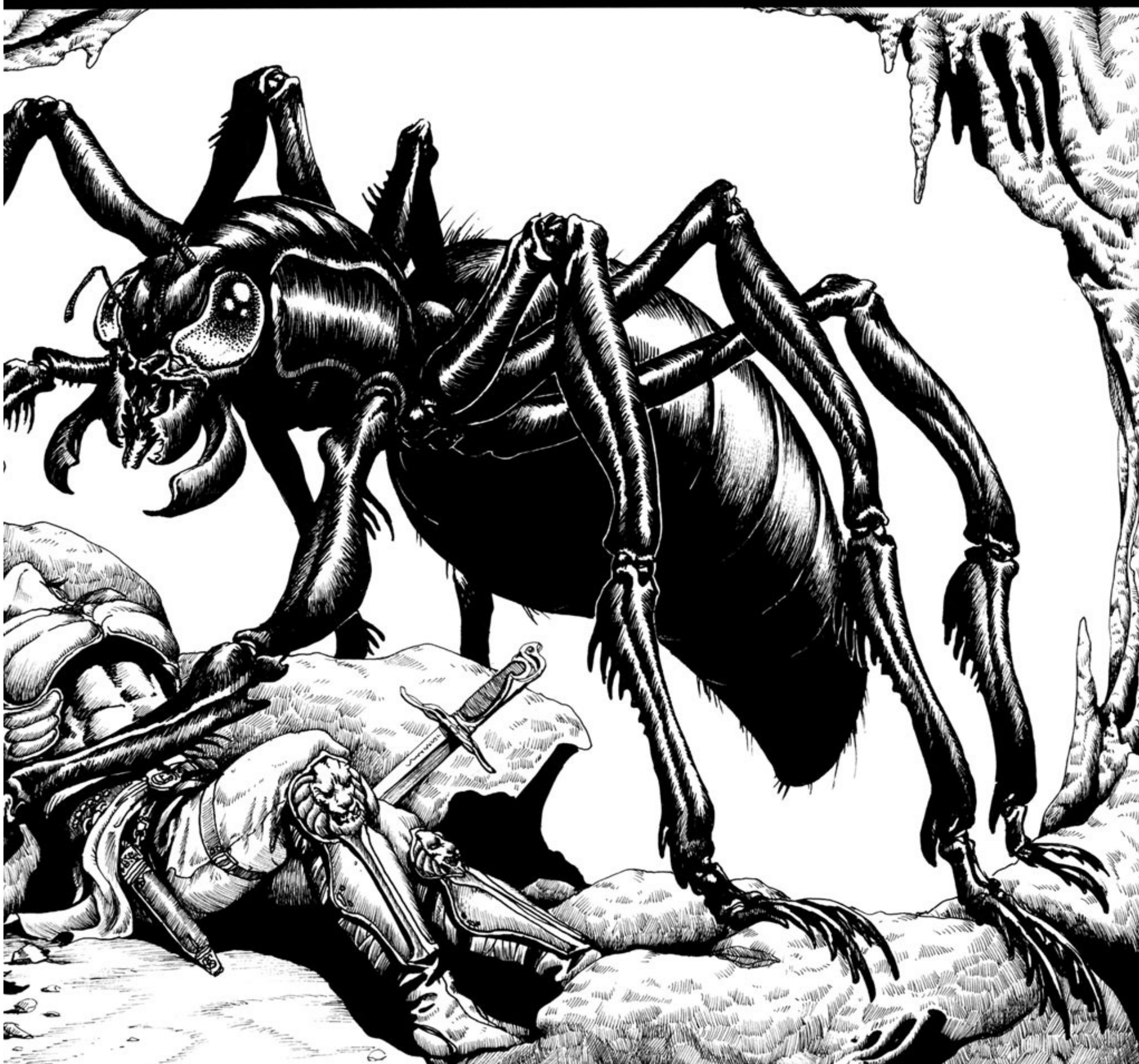
ジャイアントアントの巣は不注意な冒険者が迷宮や洞窟と間違え易く、過去、この様な過ちによって生命を落した冒険者は少なくありません。右上のイラストはサイング連盟の岩山に作られたジャイアントアントの巣に、洞窟と間違えて侵入した結果、殺されてしまった冒険者です。このイラストは冒険者の注意力の重要さを示す為に、ジェグ帝国の軍事の氏族が発行している手引書に収載されています。又、岩山のように思えていたものが、実はジャイアントアントの蟻塚だったという事も有ったようです。

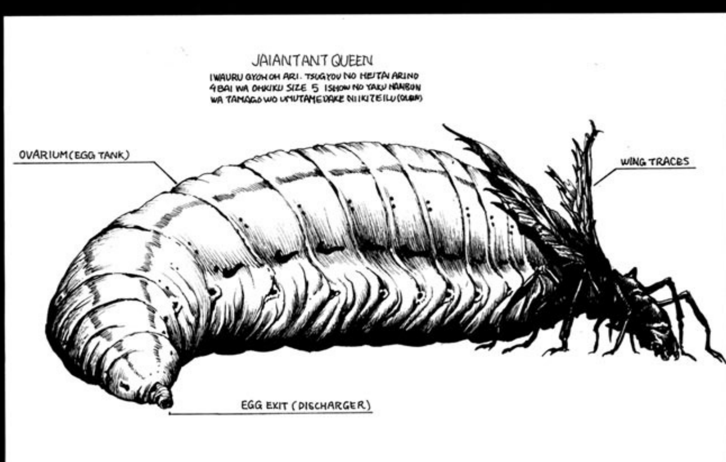
右下のイラストはジャイアントアントの女王蟻です。この女王蟻は働き蟻や兵隊蟻の4倍ほどの大きさが有り、最大22フィート(約6.7m)にも達するものがいます。女王蟻の身体の大部分は卵嚢です。女王蟻は巣の最深部にいて、卵を生むためだけに生き、そこで一生を終えます。女王蟻は働き蟻や兵隊蟻に比べると動きも鈍く、攻撃をして来ることは滅多に有りません。しかし、卵を守るためには全ての力を使います。女王蟻は基本的に1つの巣について1～3匹ほどいます。兵隊蟻は働き蟻の3割程度の数が1つの巣にいるようです。

ジャイアントアントの卵は様々な治療薬の原料として使われますが、この卵を取りに行くにはかなりの覚悟が必要でしょう。

（ゲーム用覚え書）

ジャイアントアントの女王蟻はサイズ6です。ここに挙げられているゲーム用データーは働き蟻のもので、兵隊蟻はダメージが1d8＋1、攻撃命中値が10、回避値が9、ＰＳＮが16、体力が9になります。女王蟻の場合はダメージが1d10、攻撃命中値が8、回避値が7、PSNが12、体力が13になります。他の部分はどちらとも働き蟻の物と変わりません。兵隊蟻のサイズは2です。





DATA

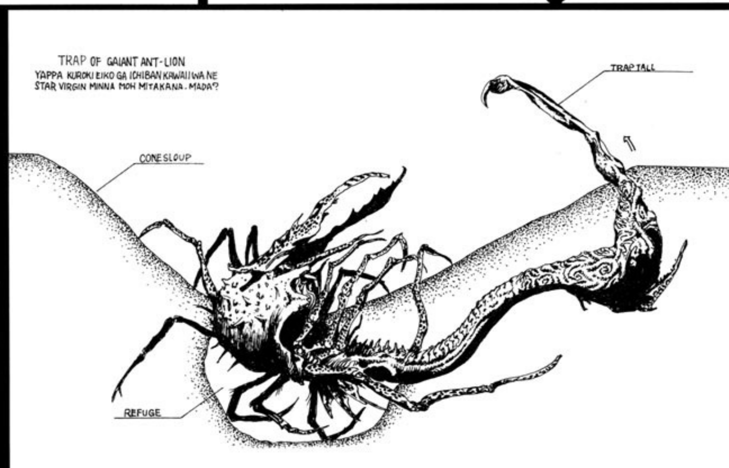
サイズ:2
腕:9 耐:5 勇:4 機:6 知:0 自:0
視:3 嗅:9 聴:5
移動:16／-／-
体力:7
攻撃／回避:9／8 PSN:14
ダメージ:1DB(顎)
鎧(頭部:2 胴体:3 両腕:1 両脚:1)

GIANT ANT-LION

ジャイアント アント ライオン







ジャイアントアントライオンは砂の多い地域で、砂の中に餌を捕らえる為の円錐状の穴を掘る大きな昆虫です。その大きさは何と体長15フィート(約4.6m)にも及び、この生物の作る罠、砂の擂鉢は時として直径50フィート(約15.2m)に達します。この生物は砂の穴の底でじっと犠牲者を待ち構えています。獲物が穴の淵に来ると、あらかじめ砂の中に隠しておいた鈎爪付きの長い尻尾を持ち上げて驚かし、穴の底へ落ち込むように誘導します。獲物が穴の底に落ちると砂の上に頭を突き出し、捕まえて砂の中に引きずり込みます。穴は2層から成っており、この生物は2層目に隠れています。ですから、この生物の全身を見ることは不可能に近いのです。

ジャイアントアントライオンの武器は上顎の左右に張り出した大きなハサミで、これでガッチリと獲物を捕らえ、切断します。尻尾の鈎爪は器用に使えず、もっぱら威嚇用です。

この生物は実は上のイラストの様なトンボに似た姿をした生物の幼虫で、成虫はジャイアントエフィメラと呼ばれます。成虫は幼虫時代とはうって変わって性格は温和で他の生物を襲う事は無く、たったの3日間程度しか生きられません。成虫の体長は幼虫時代の2～3フィート(約61～91cm)増し位の大きさで夜行性です。これといった武器は持っておらず、もっぱら生殖行為に励むだけの生活をします。

右上のイラストはジャイアントアントライオンの全身を描いた貴重な物です。又、右のイラストはジャイアントアントライオンの砂の穴の構造を示しています。

右ページのイラストはジャイアントアントライオンが女性冒険者に襲いかかろうとしている所です。実はこの女性はオトリとして志願しており、この一瞬後、彼女は後ろに突き刺さっている剣を手にするとこの生物の脳を深々と突き刺し、穴の淵に待機していた仲間たちの援護によって見事にこの生物を倒したそうです。

ジャイアントアントライオンは主にスクアル僭主皇国やマルデイク連邦、スルーム大皇国、ワイルドランドに棲息しています。

(ゲーム用覚え書)

砂の穴の中に居る時のジャイアントアントライオンに対する全ての攻撃は胴体には決して命中しません。胴体に対する命中は頭部か両腕か両脚に命中したものとします。

なおこの生物は地上移動する事はありません。

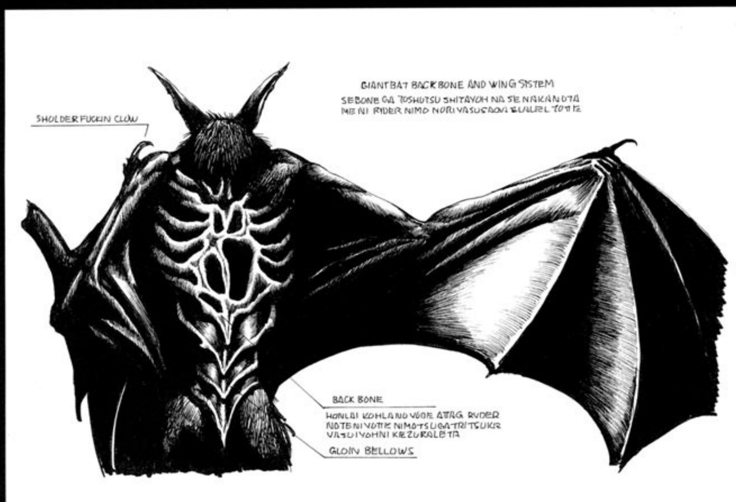
DATA

サイズ:5
腕:8 耐:7 勇:9 機:7 知:0 自:0
視:3 嗅:3 聴:8
移動:100／—／—
体力:21
攻撃／回避:13／10 PSN:12
ダメージ:1d12+1(ハサミ)
鎧(頭部:3 胴体:6 両腕:4 両脚:4)



GIANT BAT

ジャイアントバット





ジャイアントバットはその名の通り、巨大なコウモリです。このコウモリは翼幅18フィート(約5.5m)に達します。その飛行能力は高く、120ポンド(約54.4kg)の重さの物を持って飛ぶことが出来ます。普通のコウモリと異なり、この生物の背中は板金鎧の様な蛇腹状の堅い甲羅に覆われています。ジャイアントバットの主な武器は口に生えたノコギリの刃の様な牙と、巨大な翼に付いている釣爪の様な腕、そして大木や洞窟にぶら下がり、自分の体重を支える為に非常に発達した筋肉を持った、大きくて強力な鈎爪状の脚です。更に、この生物は他のコウモリたちと同様に、自分から超音波を出して周りの状況や生物を探る、音波探知の能力を持っています。

この生物はアニス大陸の中西部に位置しているアマゴン連合では数百年もの昔から使役用に飼育されてきました。左下のイラストは古くからこの生物を飼い慣らしてきた〝バット・ライダー〟と呼ばれる人々です。この人々はハーフリングとヒューマンを祖先とするようで、普通のヒューマンよりも小柄でテレパシーの特殊能力を持っているようですが、人付き合いが悪いため、詳しいことは良く分かっていません。恐らくは彼らのテレパシー能力は動物たちと会話が出来る物で、その能力を使ってジャイアントバットを飼い慣らしてきたのだと思われます。しかし、全てのジャイアントバットが飼い慣らされている訳では有りません。野性のジャイアントバットもまだまだ多く荒野をさまよっており、冒険者にとって非常に危険な存在となっているのも確かです。

左上のイラストはジャイアントバットの背中と羽の構造を示したものですが、このジャイアントバットは〝バット・ライダー〟の手によって荷物を装着したり、騎乗しやすい様にフック状の加工がされています。

右ページのイラストも〝〝バット・ライダー〟に飼われているものですが、全体形が良く分かります。

(ゲーム用覚え書)

ジャイアントバットは120ポンド(約30バルク)までの重さの物を持って飛ぶことが出来ます。又、「ソナー」の特殊能力を持っています。

ジャイアントバットは主に夕方から、夜間にかけて行動します。これはジャイアントバットが極度に強い光を嫌うのではないかと言われていますが、これはある程度真実でしょう。

DATA

サイズ:3
腕:6 耐:4 勇:3 機:8 知:0 自:0
視:3 嗅:2 聴:20
移動:10／－／30
体力:11
攻撃／回避:10／17 PSN:13
ダメージ:1d8+1
鎧(頭部:3 胴体:2 両腕:1 両脚:1)



GIANT BEE

ジャイアントビー





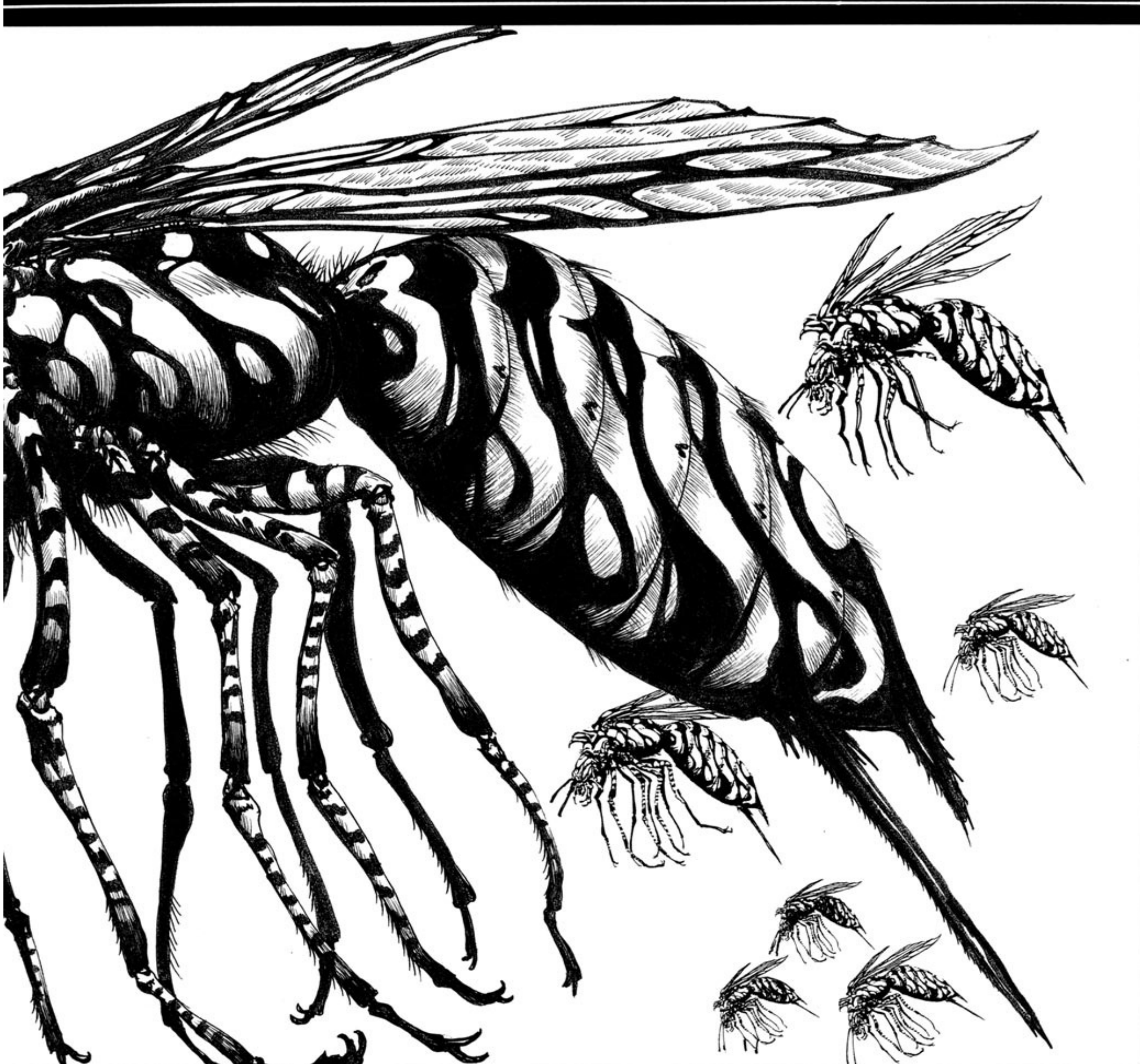
モノカンにおいても昆虫類は生物生態系において重要な位置を占めています。それは植物の繁殖、育成と深いかかわり合いがあるからです。このジャイアントビーが属する蜂類もまた同様です。彼らはこの世界を担う立派な一員なのです。ジャイアントビーはその特異な大きさ（成長すると２フィート、約60センチメートル程になる）を除けば、その生態は普通のハチとまったく変わる所がありません。

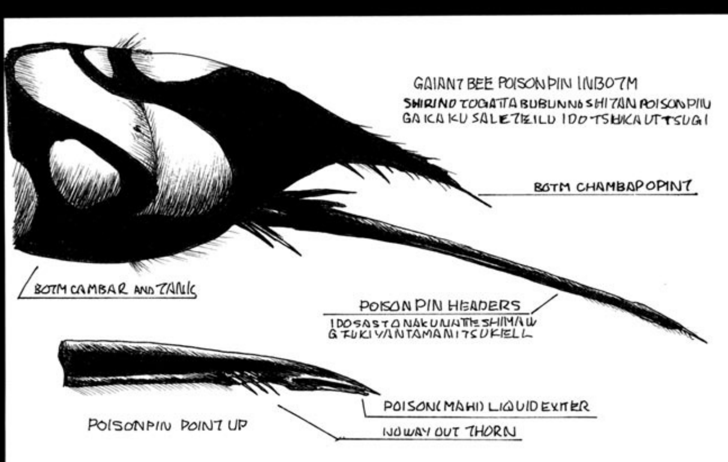
ジャイアントビーは普通のミツバチと同じように女王蜂を中心としたファミリーを形成します。そして生活もすべてこの単位で行われることが確認されています。しかし彼らはミツバチのようにただ蜜を集め、子孫を残して行くだけではありません。気候の関係でミツが極度に不足した時などは、まるでスズメバチのように他の蜂の集団を襲うことがあります。そうなった場合、まるで釘のような尾の針を使うまでもなく、その強力な口で一噛されただけで、大抵のものは死んでしまいます。人間でさえその針で一刺されただけでショック死してしまうでしょう。その針には強力な酸が含まれており、強靱な肉体を持った者でさえ、数匹に襲われた場合には非常に危険です。

ジャイアントビーは普段は非常におとなしいのですが、脅かされたり、一族に危険が迫った時には勇敢に戦います。彼らは決して逃げようとはせず、死ぬまで戦います。ジャイアントビーに襲われたら水に飛び込むか、急いで火を起こすしかありません。ジャイアントビーの大群は確実な死の来襲なのです。

〈ゲーム用覚え書〉

ジャイアントビーは黄色と黒の鮮やかな縞模様を持っています。体長は最大で２フィートにもなる、超大型の蜂です。その尾に隠された針にはかなり強い毒が含まれており、これに刺されると1D10ターン後に、1D6＋1の追加ダメージを被ります。





DATA

サイズ:1
腕:3　耐:6　勇:8　機:8　知:0　自:1
視:2　嗅:16　聴:1
移動:1／―／22
体力:7
攻撃／回避:10／10　PSN:21
ダメージ:1D6(+毒　1D6+1)
鎧(頭部:1　胴体:3　両腕:2　両脚:1)

GIANT BLOOD SUCKER

ジャイアントブラッドサッカー

ジャイアントブラッドサッカーは巨大なヒルで、悪臭を放つ水溜りや湿地、湖などに住んでおり、アニス大陸じゅうのどこででも見られます。この生物は通常はこれらの場所の水底に潜んで生活しています。しかし、哺乳動物の臭いを嗅ぎつけると水から飛び出してその身体にへばりつき、クチバシ状の吸血管を突き入れて血を吸い始めます。この生物は確かに巨大なヒルですが、小さな普通のヒルと違って水から飛び出せるほど強力な筋力を持っています。又、身体の下面は強力な吸盤です。たとえ血を吸われなくても、ジャイアントブラッドサッカーが身体に取り付いただけで、その吸盤の恐るべき吸引力によって犠牲者の身体には赤黒いアザの様な鬱血が出来てしまいます。

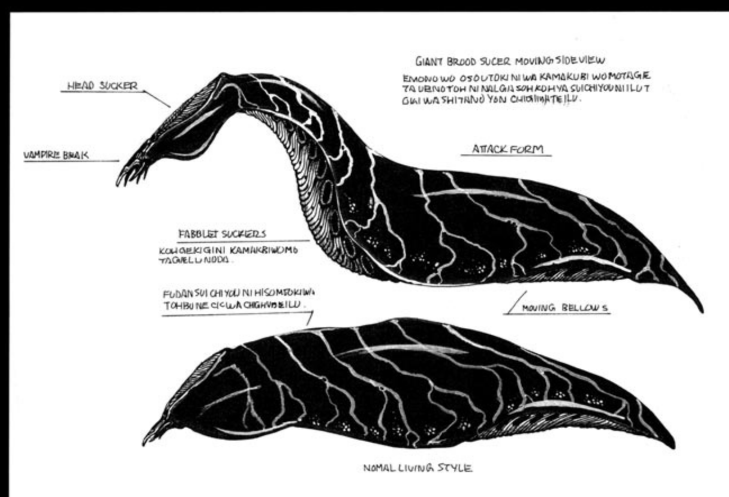
ジャイアントブラッドサッカーは右中のイラストの下のものの様に、通常は身体を縮めた状態で生活しています。獲物に襲いかかる時には上のものの様に首が延び、鎌首をもたげた態勢になります。これはジャイアントブラッドサッカーの頭部に有る吸盤を有効に使うためです。

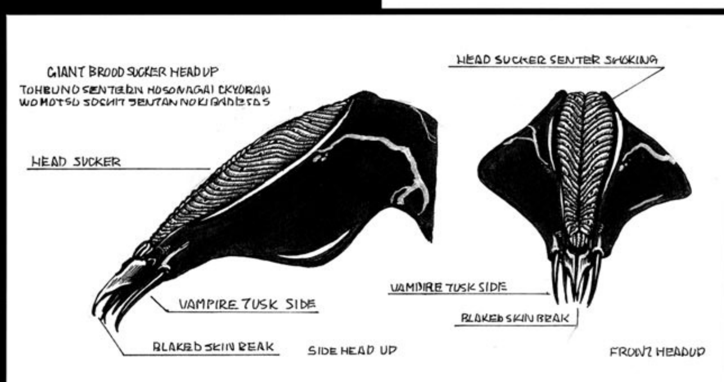
左下のイラストではジャイアントブラッドサッカーの頭部を拡大してあります。これから解るように、ジャイアントブラッドサッカーの頭部上方には大きな吸盤が有ります。この吸盤は吸血管を突き刺す際に、自分の頭部を固定する為のものです。吸盤の前方には吸血管とクチバシが見えます。口の左右の針の様なクチバシが吸血管です。その間に挟まれた3本のクチバシは獲物の皮膚を突き破る為のものです。

右ページのイラストはジャイアントブラッドサッカーの襲撃を受けているジャイアント（巨人）の狩人です。ジャイアントブラッドサッカーの脳は様々な治療薬の原料として比較的に高値で取り引きされているのですが、身体に取り付かれると大量に血を吸われてしまうので、この生物を捕らえるのは頑丈な体格の持主でないとつとまりません。そこでジャイアントのブラッドサッカー・ハンターという仕事が成立するのです。この商売を営んでいる者の中にはジャイアントの他にリザードマン（トカゲ人間）がいます。ジャイアントブラッドサッカー・ハンターは通常は臭いを振り蒔くために肌を露出させた格好で水辺をうろつき回り、ジャイアントブラッドサッカーに自分を襲わせます。そして身体に取り付いたところをナイフで始末する訳です。

（ゲーム用覚え書）

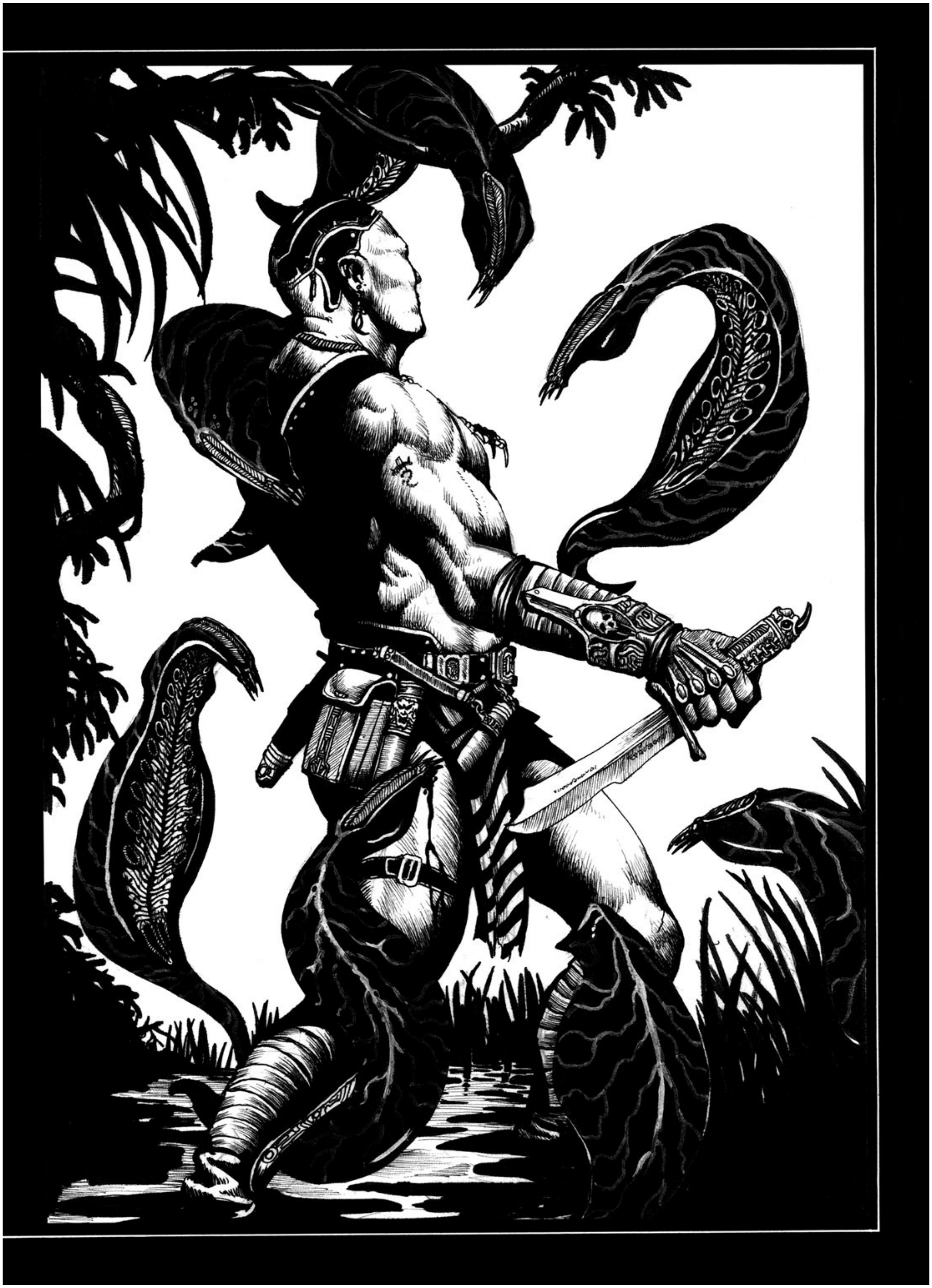
ジャイアントブラッドサッカーは生物に一度取り付くと死ぬまで血を吸い、犠牲者は1ターンに1ずつ体力を失って行きます。この生物の両腕や両脚に対する攻撃は胴体に対して行なわれたものとします。





DATA

サイズ:2
腕:3 耐:4 勇:4 機:6 知:0 自:0
視:0 吠:13 聴:1
移動:6／12／ー
体力:7
攻撃／回避:8／12 PSN:10
ダメージ:1d8(クチバシ)
鋼(頭部:2 胴体:0 両腕:ー 両脚:ー)



GIANT GROUND BIRD

ジャイアントグラウンドバード

ジャイアントグラウンドバードはダチョウに良く似ていますが、その大きさはダチョウの2〜3倍有る生物です。又、この生物はダチョウの様な姿をしているものの、完全な肉食獣です。ジャイアントグラウンドバードはアニス大陸では主にスクアル僭主皇国やアマゴン連合、セイラー王国、チャク郡に棲息しています。この生物は他者に攻撃されても決して恐れず、勇敢に立ち向かって行きます。この生物の武器は巨大なクチバシと強力な２本の脚です。ジャイアントグラウンドバードの特異な点としては、鼻が頭の後ろに付いているという点が有ります。これは高速で地上を走るこの生物が、走行中に効率良く呼吸を行なうのに一役買っています。

ジャイアントグラウンドバードはジャイアントリザードやジャイアントバット、タク・タク、グリフォンと言った生物と同様に飼い慣らして乗用にする事が出来、450ポンド(約204.1kg) の重さのものまで運ぶことが出来ます。右ページのイラストはスクアル潜主皇国で見られた乗用にされているジャイアントグラウンドバードです。飼い主は右に立っている、かなり身分の高いスティジアン(黒人)の戦士です。彼はこの世界で唯一、テクノロジーが存在するスクアル僭主皇国の戦士らしく右腰にハンドガン(拳銃)を下げています。このハンドガンは単発式で携帯用ロケットランチャーの小型版といった機構になっています。

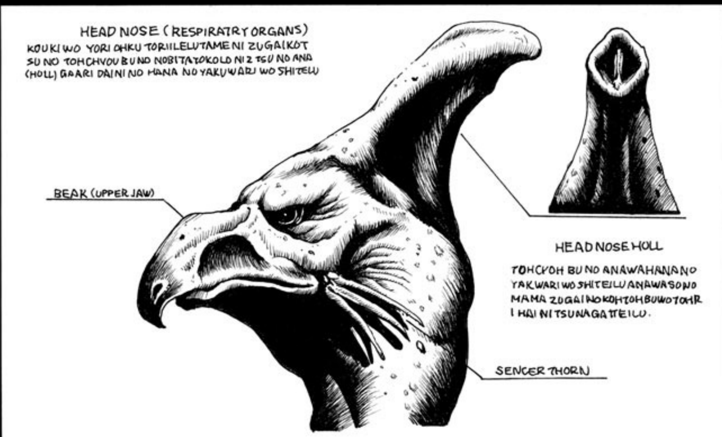
左上のイラストはジャイアントグラウンドバードの頭部のアップで、頭部に突き出した鼻の構造が良く分かります。

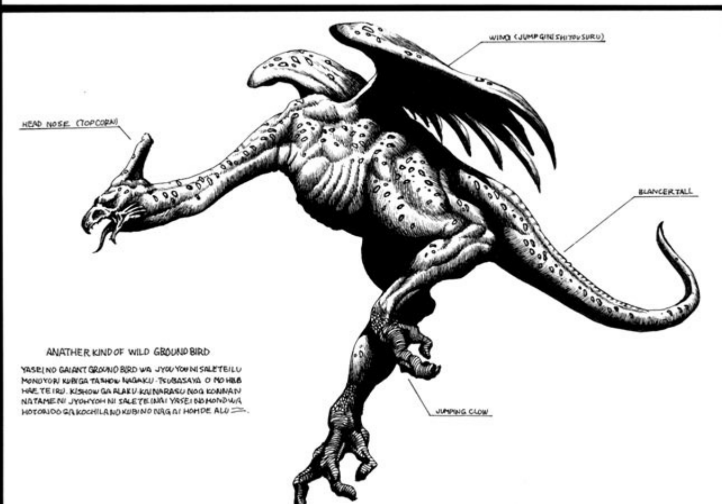
左下のイラストは良く見かけられる野性のジャイアントグラウンドバードの亜種で、背中に大きめの羽と尻尾を持っているのが特徴です。また、首も若干長めの様です。又、この種のジャイアントグラウンドバードは一般に気性が荒い様です。現在ではこの種こそジャイアントグラウンドバードの原型種だと考えられており、この生物は恐らくワイバーンなどのドラゴン系の生物から分化したものなのだと信じられています。

(ゲーム用覚え書)

ジャイアントグラウンドバードは450ポンド(126バルク) の重さの物まで運ぶことが出来ます。戦闘中に逃げることは有りません。

ジャイアントグラウンドバードは空を飛ぶ事ができないのですが、その代りに非常に強い脚を用いて、高く長い距離を跳躍します。獲物を襲う時は通常頭上から襲うようです。





DATA

サイズ:4
腕:6 耐:8 勇:6 機:8 知:0 自:0
視:9 嗅:2 聴:3
移動:250/ー/ー
体力:20
攻撃/回避:12/15 PSN:13
ダメージ:1d10+1
鎧(頭部:3 胴体:4 両腕:4 両脚:5)



GIANT INSECT

ジャイアントインセクト

ジャイアントインセクトはその名が示す通り11〜13フィート(約3.35〜4.27m)近くの大きさに育った全ての昆虫の事です。確かに「ジャイアント」という名称からはジャイアントビーやジャイアントなどは全てこの分類に含まれますが、これらの生物は最近から一つの「種」として存在しているのに対して、ジャイアントインセクトは何らかの原因によって巨大化した昆虫を指す言葉なのです。

ここに収載したイラストはワイルドランドの熱帯気候と人跡未踏のジャングルという絶好の環境で、幾世代にも亙って突然変異を繰り返して巨大化した〝モノカン・オオカミキリムシ〟のものです。これはジャイアントインセクトの中でも有名なものの一つです。これと並んで〝マルデイク・オオカブトムシ〟はマルデイク連邦国軍が誇る〝甲虫兵〟が軍馬の代わりに使用している事で知られています。当然、これらの昆虫以外のタイプのジャイアントインセクトも沢山います。

ジャイアントインセクトとは言っても所詮は昆虫ですから、普通の昆虫と同じ様に火を恐れます。もちろん、夜間に焚火でもしていれば、その光を求めて寄ってきますが直接的に火を突き付けられれば非常に嫌がります。又、昆虫の常として非常に寒冷な土地には住んでいません。その様な場所以外ならアニス大陸のどこでも、この巨大化した昆虫を見ることが出来ます。

右ページのイラストは子供のブラクススパイダーを肩にとまらせたジャイアントインセクト化した〝モノカン・オオカミキリムシ〟です。ブラクススパイダーの子供のすぐ下に居るグレイ・スパイダーは子猫ぐらいの大きさが有るのですが、それと比べるとこの昆虫がいかに大きく育ったかが解るでしょう。

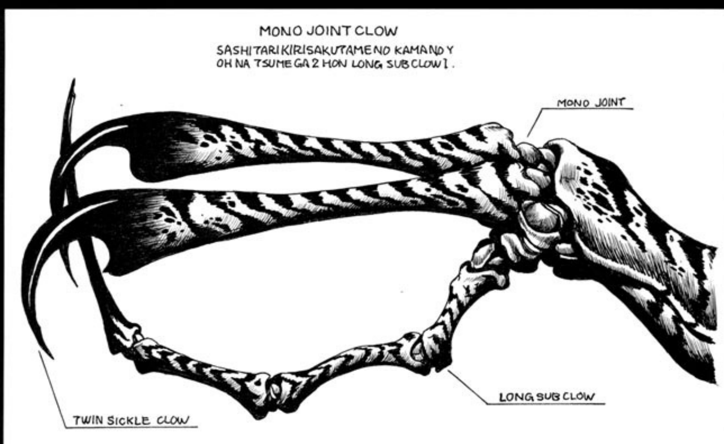
左上のイラストはこの生物の腕を拡大したもので鎌の様な2本の爪が良く解ります。この昆虫の場合はこれによって敵を刺したり切り裂くのです。

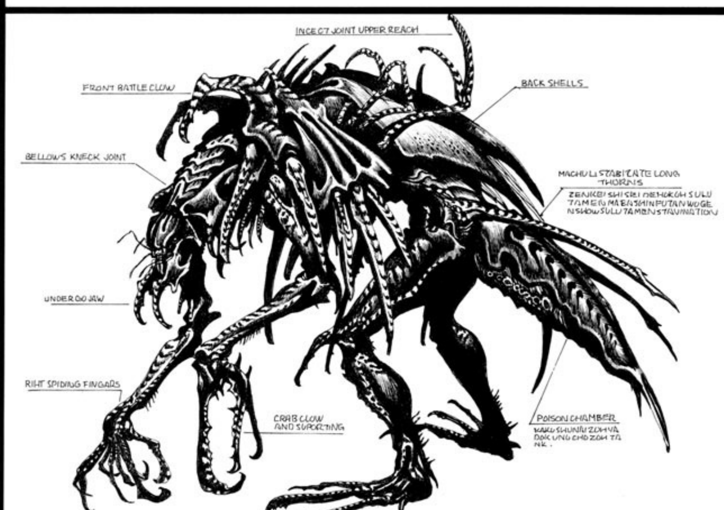
左下のイラストはこの生物を側面から捉えたもので、尻の左右から一対の脚の様な物が生えているのが見えます。これは2脚歩行する際に前脚に負担をかけない様にする為のバランサーの役目を果たしています。

ジャイアントインセクトには様々な種類がいます。ジャイアントインセクト化した毒虫に出会ったら、特に注意が必要でしょう。

(ゲーム用覚え書)

データーは一般的な物です。様々な種類が居ますから、必要に応じてアレンジして下さい。





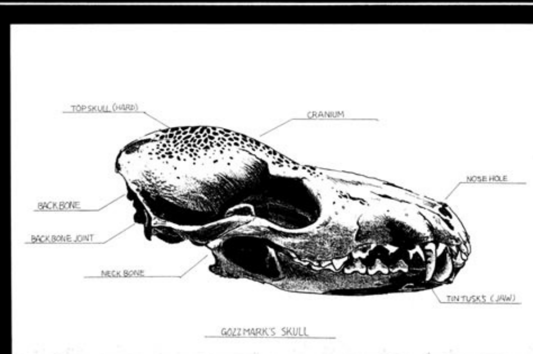
DATA

サイズ:4
腕:9　耐:5　勇:8　機:6　知:0　自:0
視:6　嗅:12　聴:3
移動:40／40／80
体力:18
攻撃／回避:10／8　PSN:11
ダメージ:1d10
鋼(頭部:3　胴体:4　両腕:3　両脚:1)



GODSMERC

ゴッズマーク



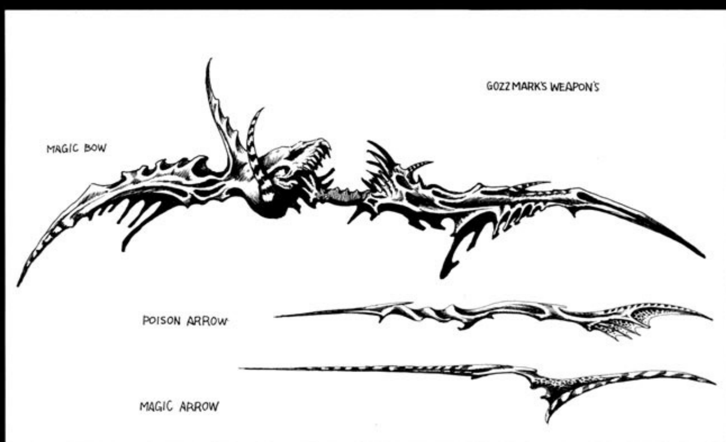
ゴッズマーク。その名はモノカンの地では忌まわしいものの代名詞の一つです。ゴッズマークは邪悪な平行世界である〝地獄〟の第一階層を司っている悪魔で、霊的な場所や因縁が伝わる場所へ冒険に出かける者の前にはしばしば姿を現します。

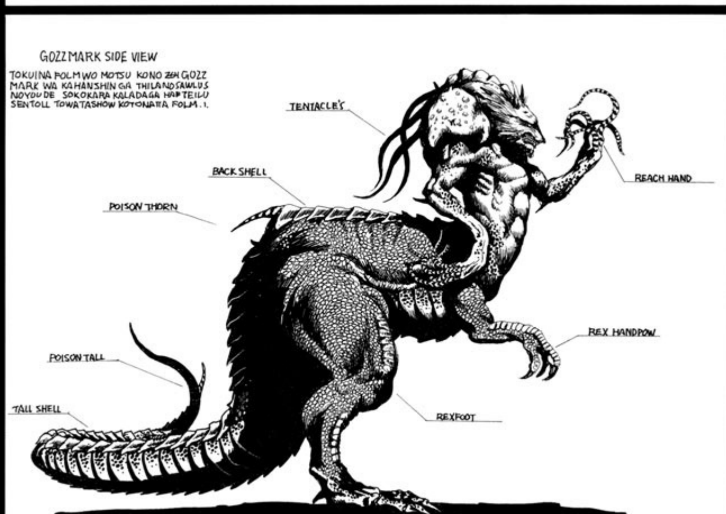
地獄界は幾つかの階層に分かれており、現在までのところ我々は11階層までは確認できます。地獄階は階層が深くなる毎に、つまり階層を示す数字が大きくなる毎に、その世界を構成する邪悪な力が強くなって行きます。各階層毎に、その階層を統治している悪魔の一族が居ますが、その悪魔も階層も階層が深くなる毎に強力なものになって行きます。

第一階層の悪魔だからと言って、決してゴッズマークを侮ってはいけません。この悪魔の外見はセントール（半馬人）と同じ様に４本の脚で立ち、２本の腕を持った上半身が付いています。身体はトカゲに似ており、熊のような頭を持っています。腕の先は不気味な触手になっており、足には九つの爪が付いています。しかし、この説明は飽くまで言い伝えによるところが多く、最近の目撃者の報告によると実際には右のージのイラストの様な、まるで恐竜と熊を足したような姿をしているようです。

ゴッズマークはムチの様な触手による攻撃の他に左中のイラストの様な魔法のロングボウを愛用しています。イラストのロングボウは「呪われた霊廟」と呼ばれる墓地でゴッズマークと命がけで戦った、ある冒険者が戦利品として持ち帰ったものです。矢には２種類有り、上の物は強力な毒が塗られており、下の物は何らかの呪文が込められています。

上のイラストはゴッズマークの頭蓋骨ですがこれはゴッズマークと戦った冒険者が首印として持ち帰った物です。弓矢も頭蓋骨も現在はサイング連盟の首都、セイフの町にある有名な軍事の氏族が所有しています。





（ゲーム用覚え書）

ゴッズマークはその腕によって攻撃を行なう時は破壊力18（ダメージ２ｄ６）です。又、魔法のロングボウを持っており、この武器を使う時は攻撃命中値16、破壊力16（ダメージ１ｄ10＋１）です。この他にゴッズマークは魔法も使います。使える使える魔法の系統はどれか２つで、普通は「生命と死」の系統と「悪魔の呼び出し」の系統を選びます。持っている魔力は60ポイントです。選んだ系統に属している呪文ならどれでも使用できます。

DATA

サイズ:3
腕:6　耐:9　勇:8　機:6　知:6　自:10
視:4　嗅:4　聴:8
移動:50／30／—
体力:16
攻撃／回避:13／18　PSN:12
ダメージ:2d6(触手)
鎧(頭部:8　胴体:7　両腕:6　両脚:6)



GOLEM

ゴーレム









DATA

サイズ：2
腕：6　耐：6　勇：6　機：6　知：1　自：6
視：6　嗅：6　聴：6
移動：16／16／ー
体力：16
攻撃／回避：13／16　PSN：13
ダメージ：1D10+1
鎧（頭部：3　胴体：3　両腕：3　両脚：3）

我々は現在の自分に理解できない事象に出会う度に，それを単なる噂だとか，流言飛語の類だと決めつけてしまう傾向にあります。現在の科学知識によって証明されない限り，これを心情的に受け入れる事ができないのです。しかし我々の祖先や，このモノカンの世界に住む人々はそれらを謙虚に，一種の畏怖感を持って受け入れています。そうした人々はこうした超常現象や物理的に証明できない不可思議な現象を，一般的に「魔法」と言う言葉で言い表して来ました。

モノカンでは魔法は，それほど特別なものではありません。事実，モノカンでは魔法の研究がさかんに行われており，これを科学的に体系付ける試みが，長い年月に渡って行われてきました。そして「魔法」は目に見えない様々なエネルギーを，ある方法によって変換し，これを特定の現象として再現するものである事が立証されたのです。従ってモノカンでは「魔法」は立派な科学的研究分野のひとつなのです。

モノカンの人々はこの「魔法」を畏怖し，またある時にはこれを恐怖の代名詞として受け止めて来ました。それは魔法が，しばしば悪意のある者の手によって発動されてきた歴史があるからです。別に魔法だけに限った事ではありませんが，時に強大な力を掌握した者は，その力を己れの欲望の為に使ってみたくなるものです。そうした者の欲望の為に生み出された物が，このゴーレムです。

ゴーレムは元々，魔法分野における，純粋に科学的な目的で想り出された生き物でしたが，ある時，ゴーレムが持つ特別な力に着目した者が自分の利益の為に使用したのでした。この魔法によって生み出された力の化身は，その力量をいかんなく発揮し，人々を恐怖に陥れたのです。

ゴーレムは大抵人間に似た姿形を取りますが，人間としての知性や意志は持っていません。ただれを想り出した者の為に，その命の下に働くだけなのです。つまりこのゴーレム自体には悪意は存在しないのです。もしゴーレムが悪事を働いたのならば，それはゴーレムを創り出した者の意志だと言えるでしょう。

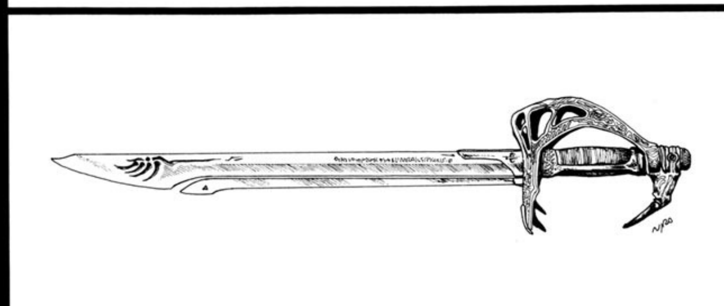
ゴーレムはその基本の成分となるものによって，いくつかの種類に分類する事ができます。大抵の場合，動物の肉や土，岩や鉄などが基本材料として用いられています。その基本成分が固いものであればあるほど，その製作には時間と労力，それに費用が掛かると言われています。

（ゲーム用覚え書）

ゴーレムは攻撃と防御を主な呪文とする系統の魔法によって造られます。これらのゴーレムを操る者は，ソーサラーまたはウォーロックと呼ばれています。またゴーレムは通常の武器では傷付ける事ができず，唯一魔法とその武器だけがこれを傷付ける事ができます。

それもゴーレムの基本成分によって限度があり，肉は＋１，土は＋２，岩は＋３，鉄ならばプラス５以上の能力を持つ魔法の武器でなければなりません。





GORGON

ゴーゴン



モノカンには様々な生物が棲息していすが、その中には生物進化上、考えられないようなものも存在します。そうした生物は異星からの来訪者も含まれますが、異次元から何かの干渉を被ったと思われる生物もいるのです。

このゴーゴンもそうした生物のひとつです。ゴーゴンは身体全体が黒く光る岩でできており、その目は赤く光る水晶のようです。ゴーゴンは非常に危険な動物で、目に入った者全てを攻撃します。どうしてこのように攻撃性が強いのか、その理由は定かではありません。ある者によればゴーゴンを創り出した異次元の悪魔達が、自分達の手先として使う為だったと言うのですが、これも推測の域を出ません。

ゴーゴンはアニス大陸のいたる所で確認されています。その棲息範囲は気候や地形には余り関係しないように思われます。しかし不思議な事に、野外で生活を営んでいるゴーゴンを目撃した者は一人もいません。それ故、ゴーゴンは異次元の地獄からやって来るのだと言う者もいる程です。実際ゴーゴンは地獄の第２階層の王者、ゾルゴグの下僕として、よくその姿を確認されています。ゾルゴグはゴーゴンにうちまたがり、これと共に死と破壊、それに恐怖をもたらすのです。

ゴーゴンの、その生態については全てが謎のベールに包まれていますが、ひとつだけ確かな事は、ゴーゴンが生きている動物の肉を食用としているという事です。この為、ゴーゴンに出会った者は、可能な限りこの恐怖の生物を殺そうとします。そうしなければそのゴーゴンによって、必ず大きな被害がもたらされるからです。

(ゲーム用覚え書)

ゴーゴンは極めて獰猛な生物で、目に入った者は全て皆殺しにしようと試みます。そして戦闘に際しても、決して途中で逃げ去るような事はありません。

ゴーゴンは魔法によって大きな影響を受けている為、武器や魔法によるダメージに対して、極めて高い耐性を備えています。ゴーゴンはショックのスキルを16で、魔法への耐性を15で持っています。

DATA

サイズ:5
腕:10 耐:8 勇:7 機:4 知:3 自:1
視:3 嗅:4 聴:3
移動:200／140/ー
体力:26
攻撃／回避:16／12 PSN:9
ダメージ:2D6
鎧 (頭部:6 胴体:7 両腕:5 両脚:5)


NIRA

GOXX

ゴークス

ゴークスという名を聞いただけで、駆け出しの冒険者は震え上がってしまうかも知れません。もし、勇気をもって立ち向かえるという者がいれば、きっと愚か者か気が狂っているに違いありません。熟練した冒険者たちに聞かれたならば「本当に戦ってみろ」と一笑にふされることでしょう。

ゴークスは駆け出しの冒険者が知ることが出来る最強の悪魔と言っても良いでしょう。この悪魔は地獄の第４階層を司っています。ゴークスが自らの意思でこちらの世界にやって来ることは滅多に無く、大抵は邪魔な野望を抱くラミアやエクソシスト（「悪魔の呼出」の系統の呪文を操る魔法使い）たちによって召喚されます。ゴークスは右ページのイラストの様に、巨大な太ったナメクジの様な姿をしているようです。しかし、他の悪魔の項で触れた通り、このイラストも想像図に過ぎないかも知れません。なにしろゴークスと戦って生き延びた冒険者は皆無に等しいのですから。

この悪魔は外見の割りには攻撃力も機敏さも低く、組みし易い敵に見えます。ゴークスの肉体的な攻撃手段は確かに、身体に１本だけ付いている筋肉質の脚爪と尻尾、そしてその体重しか有りません。しかし、この悪魔の本当の力は身に付けている魔法の力に有るのです。ゴークスと戦って九死に一生を得た冒険者たちの話によれば、この悪魔は８つの魔法の系統の呪文を自在に使いこなすようです。要するにゴークスは戦士タイプの悪魔では無く、強力な魔法使いタイプの悪魔なのです。

魔力の発生源は主に〝異世界〟に依存している様です。それを補助するものとしては、「呪文を使う前に足爪を奇妙にくねらした」という目撃報告が有るので、身体の動きか空中に古代の不思議なルーンのシンボルを描くことで行われているのかも知れません。別の報告では古代語と思われる不思議な言葉を喋ったという例も有ります。

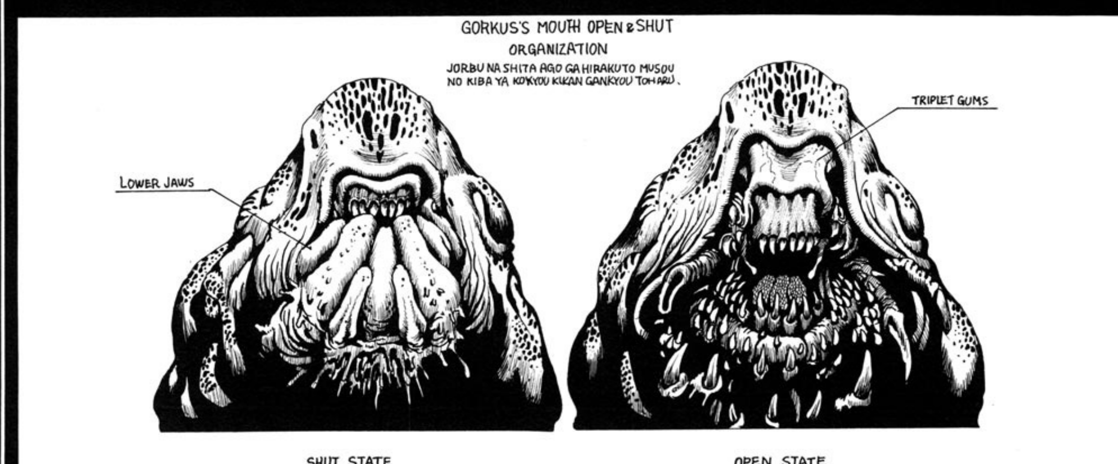
左下のイラストはゴークスの頭を描いたものです。ナメクジの様な身体をしているものの、複雑な構造の口を開けると何重にもなった歯が並んでいるようです。

右下のイラストはゴークスの尻尾を拡大したもので、尻尾先端の左右に有る丸い袋は体内の毒ガスを貯蔵して一気に放出するものなのだと言われています。

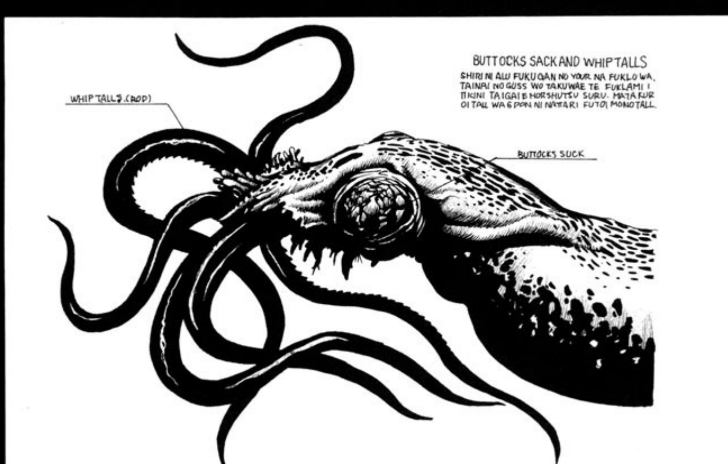
（ゲーム用覚え書）

ゴークスは200ポイントの魔力を持っています。魔法の系統は８つまで知っています。この８つは自由に選択して構いません。選択した魔法の系統に属する呪文は魔力許す範囲内ならば全て使用できます。









DATA

サイズ:5
腕:1 耐:10 勇:6 機:1 知:10 自:10
視:22 嗅:1 聴:1
移動:10/10/ー
体力:32/
攻撃/回避: 4/2 PSN:7
ダメージ:1d4+1（足爪）
鎧（頭部:4 胴体:6 両腕:4 両脚:15）

GREEN DRAGON

グリーンドラゴン

モノカンにはその存在が、半ば伝説と化した生き物達がいます。そう種類は多くないのですが、まだ時々人々によって目撃される事があります。こうしたもの達は種としての最盛期を過ぎ、減衰の一途をたどっているのだと言う者もおりますが、本当の所はどうなのか誰も知りません。

このグリーンドラゴンもそうした生物種のひとつです。グリーンドラゴンに限らず、全てのドラゴン科の生物は皆、神秘のベールに包まれた謎の生物と言って良いでしょう。彼らは他の生物には見られない程高い知能を持ち、場合によっては魔法さえも掛けることできます。どうして彼らがそのような知能を持ち得たのか、その理由はまったく判っていません。しかしひとつだけ確かな事は、彼らが非常に古い種族だと言う事です。彼らはモノカンに様々な人類が誕生する遙か以前から、この世界に存在していた



のです。

しかし現在のモノカン生物界における彼らの存在は、極めて限定的な役割しか果たしていません。それは彼らの種としての絶体数が少ない事もありますが、意識的に他との接触を避けているのではないかと思われる節があります。竜属達は大抵他の動物達の生活圏から遠く離れた場所に居を構えています。そして他の動物達が接触してくるのをとても嫌っているのです。竜属の中には比較的穏やかな性格を持ったものが多いのですが、このグリーンドラゴンのように底意地の悪い竜もいます。

グリーンドラゴンは性質が荒く、自分のテリトリーに他の知的生物が侵入してくるのを心良く思っていません。もしこうした者を発見した場合、グリーンドラゴンはそうした者を排除しようとします。勿論その方法は命のやり取りとなる事がほとんどです。こうした理由で、このグリーンドラゴンは人間達にひどく恐れられているのです。グリーンドラゴン自体は人間の言葉を理解できるようですが、人間達の交渉に応じる事はめったにありません。

(ゲーム用覚え書)

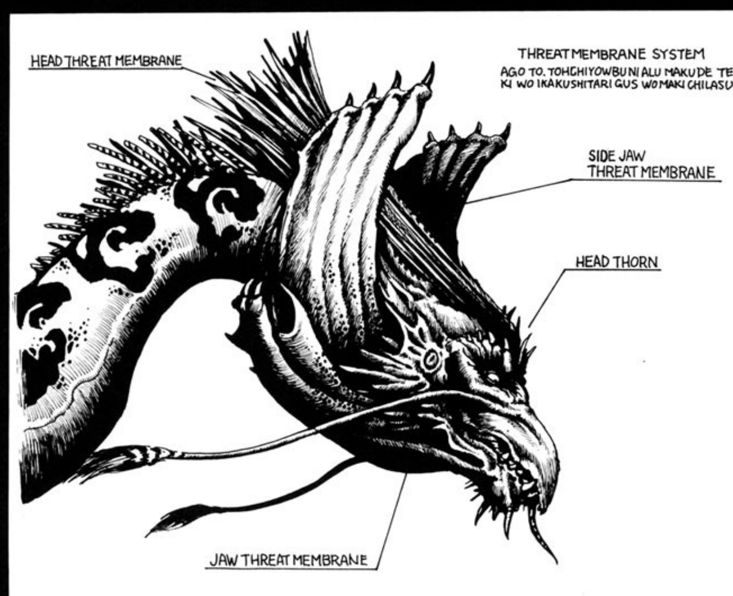
グリーンドラゴンは極めて凶暴な生物で、自分の領域内に侵入してきた者全てを攻撃します。グリーンドラゴンは主にその爪と牙を攻撃に用います。小さな者はこれだけで、いとも簡単に引き裂かれてしまう事でしょう。

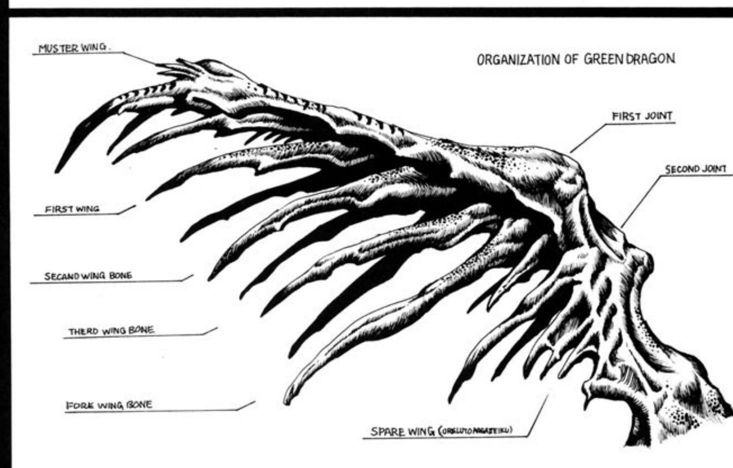
敵の数が多かったり、相手が手ごわいと見ると、グリーンドラゴンは猛毒の霧(ダメージ修正+22)を吐いてこれを攻撃します。またグリーンドラゴンは魔法の系統をひとつ知っており、45ポイントの魔力を持っています。

DATA

サイズ:4
腕:6 耐:10 勇:7 機:6 知:8 自:6
視:5 嗅:4 聴:8
移動:60/40/100
体力:30
攻撃/回避:13/14 PSN:12
ダメージ:3D4
鎧(頭部:6 胴体:6 両腕:3 両脚:4)

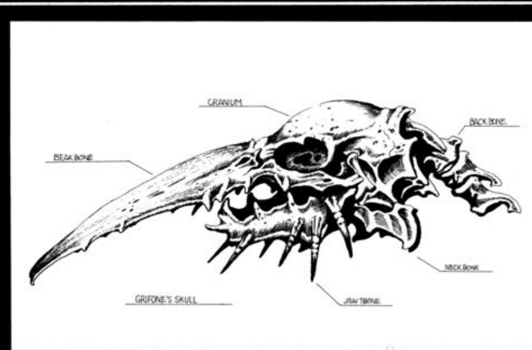






GRIFFON

グリフォン



グリフォンはライオンの胴体と大きな鷲の羽、鷹の頭と馬の様な前脚を持った生物であると定義されてきましたが、グリフォンの外見は実際のところ右ページのイラストの様に、ライオンと言うよりは筋肉質のジャイアント（巨人）の様な胴体を持ち、鋭いクチバシを持つ頭部には肉食獣の様な口が付いている生物です。馬の脚を思わせるこの生物の脚は肘や膝より先の部分がウロコ状の堅い殻で保護されており、手足は鷲や鷹の様な猛禽類のものに似ていて、鋭い爪が生えています。この生物は敵を攻撃する際にはクチバシで敵の身体を切り裂いたり、その体重で押し潰したりします。

グリフォンは慎重に飼い慣らせば乗用にすることが出来ることも知られています。この生物は850ポンド（約385．6kg）の重さのものまで運べます。飼い慣らすためには飼い主とグリフォンとの信頼関係が大切です。飼い主が信頼関係を崩すような態度を示せば、この生物はヘソを曲げてどこかへ飛び去ってしまいます。それどころかプライドを傷つけられると飼い主を殺してしまう事さえ有ります。

左下のイラストはアマゴン連合のステイグラー山脈に住んでいる〝グリフォン・ライダー〟と呼ばれる人々に飼い慣らされたグリフォンです。この部族の人々は翼を持たない故に、古くからグリフォンたちと共生関係にあり、互いに助け合っているのです。

右上のイラストはグリフォンの頭蓋骨で、クチバシの下に肉食獣の様な口を持っているのが分かります。

下のイラストはセイラー王国に伝わっていたグリフォンの想像図ですが、これは明かに誤りです。しかし最近、この様な姿をした生物が確認されており、一部地域ではグリフォンと呼ばれている様です。

（ゲーム様覚え書）

グリフォンは850ポンド（約239バルク）の重さのものを運べます。又、「ショック」のスキルを基本成功値16で持っています。





DATA

サイズ：5
腕：6 耐：5 勇：6 機：8 知：0 自：4
視：20 嗅：1 聴：3
移動：180／100／350
体力：20
攻撃／回避：15／16 PSN：12
ダメージ：1d8＋1
鎧（頭部：4 胴体：5 両腕：3 両足：4）



HIPPOGRIF

ヒポグリフ

ヒポグリフはライオンの頭とコウモリの羽、先端が蛇の頭になっている尾尻を持った生物です。この生物はアニス大陸の海辺にならどこにでも住んでおり、見かけることができます。一般にはヒポグリフは牛や豚、羊等を捕まえて食用にしている肉食獣です。しかしながらヒューマン（人間）やセントール（半馬人）、エルフといった種族には関心を持たないために、必要以上に刺激しなければ襲ってくることは有りません。又、ヒポグリフを乗用に飼いならすことは出来ません。もちろん空を飛ぶことも出来ます。

ヒポグリフの武器は自分自身の牙や爪です。尻尾の蛇はヒポグリフ本体の脳と連結されていますが、別に独自の脳も持っており、尻尾の蛇自身の判断と意志で敵を攻撃する事も出来ます。更にこの蛇の尻尾の舌は普通の舌の他に、毒ムカデになっているものも付いています。もっとも、このムカデの舌自身には意志は無いようです。

以上の事から分かる様に、この生物は魔法などの、何らかの人為的な操作によって生み出された物のようです。しかし、ヒポグリフの起源ついては全く分かっていません。一説にはセイラー王国の大図書館に、ヒポグリフなどの明らかに何者かの手によって生み出されたと思われる生物たちについて書かれた古代の書物が有ると言われますが、未だ誰もその書物を発見した者はいません。

右ページのイラストはスルーム大皇国の〝久遠の大洋〟に面した海岸沿いの丘陵地帯で見られたヒポグリフです。脚元の頭蓋骨はこのヒポグリフが襲ったものでは無く、昔からこの地に転がっていた物です。

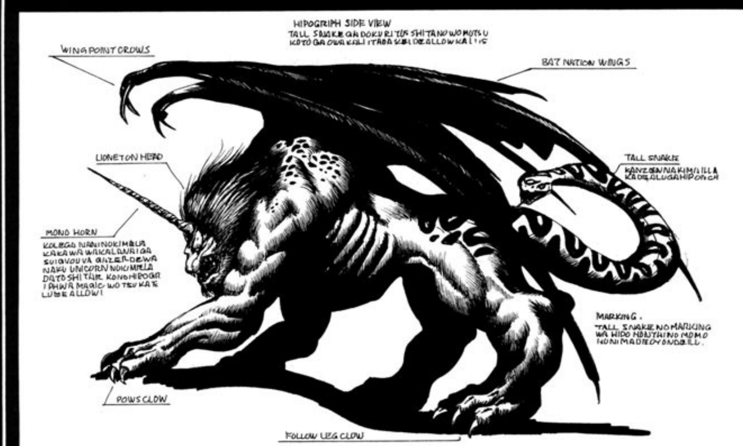
左上のイラストはヒポグリフの全体形を示したものです。尻尾の蛇の身体の模様がヒポグリフ本体の尻から背中までスムーズに広がっています。

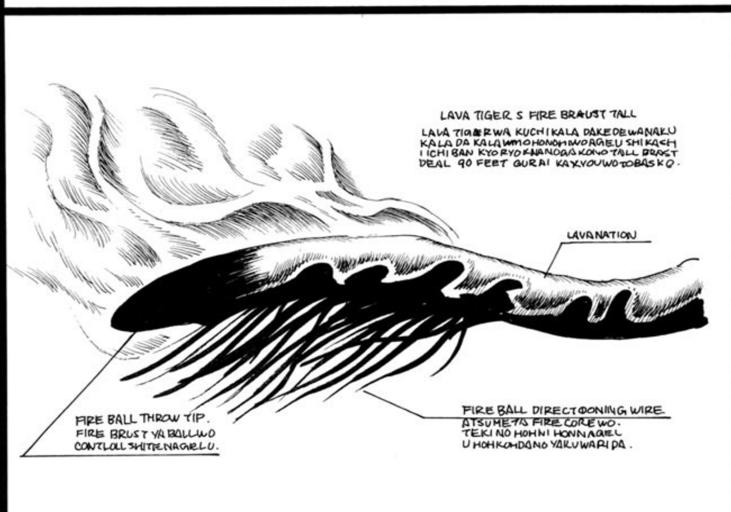
左下のイラストは尻尾の蛇の頭と毒ムカデの舌を拡大したものです。毒ムカデの舌自体には意志も攻撃力もありませんが、麻痺性の毒を持っていると言われます。最もその毒性はたいして強いものでは無いようです。

（ゲーム用覚え書）

ヒポグリフの尻尾の蛇の頭は本体の攻撃とは別個に、「噛む」ことによって破壊力５（ダメージ１ｄ６）で攻撃が行えます。

ヒポグリフは戦闘において不利な状況に陥ると、その翼を使って敵から離別しようと試みます。





DATA

サイズ：５
腕：４ 耐：５ 勇：５ 機：７ 知：１ 自：３
視：17 嗅：４ 聴：４
移動：200／150／300
体力：17
攻撃／回避：13／10 PSN：11
ダメージ：１ｄ８
鎧（頭部：５ 胴体：６ 両腕：３ 両脚：４）



ICE BEETLE

アイスビートル



アニス大陸においても昆虫の種類は一千種にも及びますが、その中には特異な環境に棲み、独自の生態を持つものが少なくありません。このアイスビートルもそうした昆虫の一つです。

アイスビートルは大型の甲虫といった外見を持ち、固い外甲の内側には折り畳まれた内羽があります。通常アイスビートルは寒い気候を好んでいるようで、アニス大陸北端でも、その棲息が確認されています。

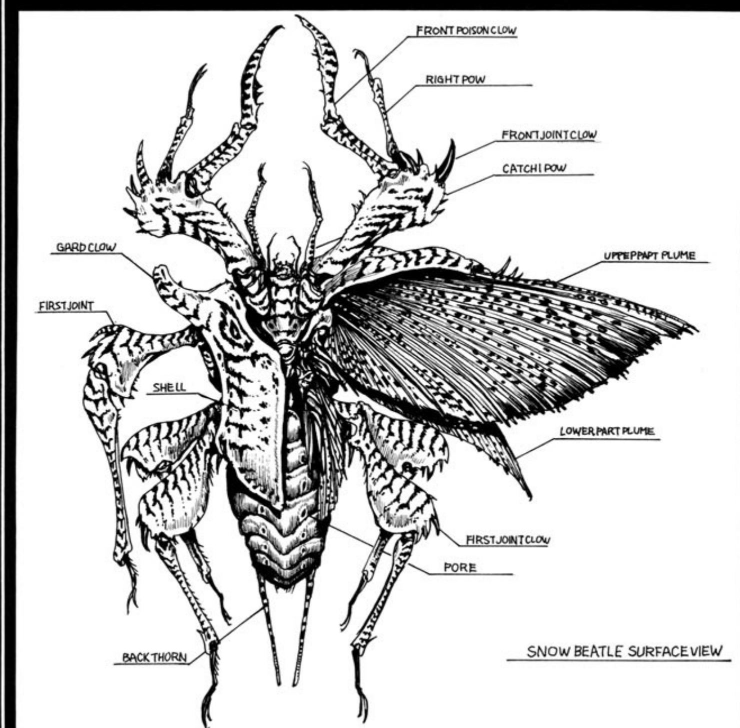
常識的には昆虫類は身体にある気官で呼吸して行う為、気温が一定以下に下がると行動できなくなるものです。しかしこのアイスビートルは体内に未熟な肺に似た器官を備えており、普通の昆虫が冬眠せざるを得ないような寒さの中でも通常通り活動する事ができます。その秘密は大抵の昆虫類が熱量の低い食物を摂取しているのに比べ、アイスビートルは非常に高い熱量の食物、言い換えれば我々とさほど変わらないものを食べているからなのです。

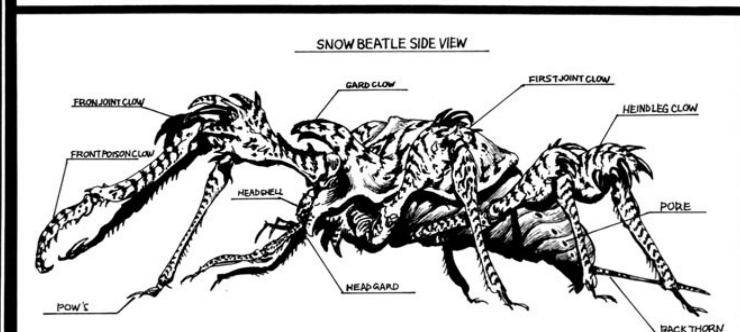
アイスビートルの驚異的な生命力の秘密はその食物にある訳ですが、それが何なのかを聞けば大抵のものは恐怖を覚えるに違いありません。アイスビートルは温血動物の体液を食料としているのです。つまりアイスビートルは吸血昆虫という訳です。事実、このアイスビートルが棲息するチャク群やジェグ帝国では、防備用の全身を覆う網や、アイスビートルが嫌う、ある種の海草から採れる香料なしには誰も森へ入ろうとはしません。それほど、このアイスビートルの貪欲さと恐ろしさは物凄いのです。

けれどもこの恐ろしい昆虫の正体は、今もってよく判っていません。それはアイスビートルに出会って無事生還できた者が少ないからです。地元の人々の噂によれば、アイスビートルの幼虫は地下数メートルの所に棲むとの事です。もしこれが本当だとしたら、このアイスビートルもやはり他の甲虫同様、かなりの期間を地下で送らなければならない事になります。

(ゲーム用覚え書)

アイスビートルは成虫で体長9～13インチ(約22～23センチ) 程で、青白い体色です。





DATA

サイズ:1
腕:2 耐:2 勇:3 機:5 知:0 自:0
視:1 嗅:3 聴覚:12
移動:12／5／ー
体力:3
攻撃／回避:8／10 PSN:14
ダメージ:1D6+1
鎧 (頭部:2 胴体:2 両腕:1 両脚:1)



JUMBO RIZARD

ジャンボリザード



　爬虫類はこのモノカンの世界にとって、比較的数多く見られる生物のひとつです。その大きさの大小から棲息地の違いまで含めると、実に多数の爬虫類が棲息している事になります。ここであらかじめ断っておきたいのは、爬虫類にもいろいろあり、その中にはある程度の知能を備えたものもいる、という事です。この世界では、特に大型の爬虫類には相当の脳を持ったものも確認されているのです。

　このジャンボリザードはそのなかでも、最もポピュラーな爬虫類だと言えるでしょう。その理由はとても簡単です。ジャンボリザードはモノカンでは家畜の一種として飼われているからなのです。特にアニス大陸では国を問わず、農作業や土木作業などの労働力として使用されています。と言うより、スクアル僣主皇国などの械会文明が発達した地域を除けば、ほとんどの国で貴重な労働力を担っているのです。

　限定的ながらそこそこの知能を持ったこのジャンボリザードは、幼少の頃から餌を与え続ける事によって飼い慣らすことができます。もともとそう凶暴でないこの爬虫類は、信頼感と愛情、それに十分な食料を与えておけば、極めて従順な生き物なのです。地方に行って農家の裏庭に行けば、必ずと言って良い程、耕作用の首かせを付けたジャンボリザードの姿を見かける事でしょう。それに幼少のジャンボリザードは、人間の子供達にとって、またとない格好の遊び相手なのです。一見恐ろしげな爬虫類にも、こうした側面がある事は案外と意外な事かもしれません。

　一方人間達によって飼い慣らされていないジャンボリザードは、やはり危険な爬虫類である事に変わりはありません。野原や山岳地帯を旅する旅行者が、腹をすかせたジャンボリザードに襲われるのは、決して珍しい事ではないのです。しかしジャンボリザードは空腹時以外には決して他の生物を襲ったりしません。ここが他の凶暴な爬虫類との差異だと言えます。

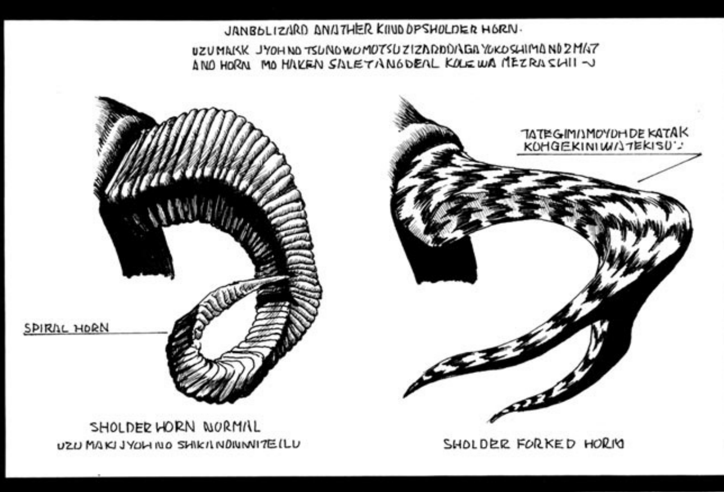
　ジャンボリザードは雑食性で、動物などの他にも草などを食料にします。それも特定の種類と言うのではなく、食べられるものは何でも食べてしまいます。こうした特徴的な食習慣が、ジャンボリザードを家畜として飼い慣らす事に成功した理由なのです。

（ゲーム用覚え書）

　野性のジャンボリザードは成長すると10—15フィート（3—4．5メートル程）になります。また通常は5—15匹程度の群れを形成している事などが知られています。この爬虫類には尾があるものと無いものがおり、肩から太い角が生えているのが特徴です。







DATA

サイズ:3
腕:10 耐:6 勇:2 機:3 知:0 自:0
視:3 嗅:1 聴覚:6
移動:18/9/ー
体力:22
攻撃/回避:6/4 PSN:8
ダメージ:1D10+1
鎧(頭部:7 胴体:5 両腕:4 両脚:4)

LAVA TIGER

ラバタイガー

　ラバタイガーは活火山の中に棲息していると言われる幻獣、超自然的な獣です。この生物の外見はオレンジ色と黒の縞模様を持った、小さな虎の様に見えます。しかし、この生物の身体は活火山そのものと言っても過言では有りません。ラバタイガーの身体のオレンジ色の縞は本物の溶岩なのです。

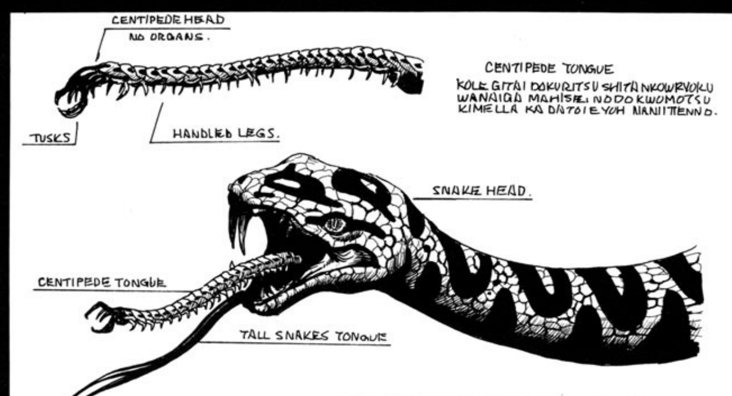
　この生物の攻撃は通常、足の爪で引っかくか、黒曜石のナイフの様な鋭利さを持った、口の牙で噛むことによって行われます。いずれの場合でも、必ず敵の身体の上に溶岩を滴らせます。その為に、足爪や牙による攻撃自体は大したことは無くても、大火傷を負ってしまうのです。別の攻撃方法としては尻尾に集めた溶岩を球状の塊にして飛ばすことも有る様です。右中のイラストではラバタイガーの尻尾を拡大してあります。ラバタイガーと戦った、ある冒険者の話ではこの尻尾の先端から炎が吹き出す事も有るようですが、これについては確証が有りません。

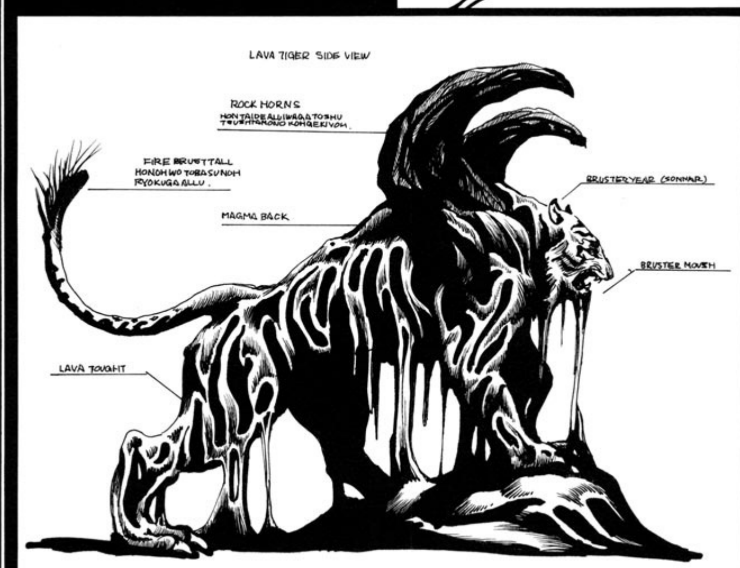
　左下のイラストはラバタイガーを側面から捕らえたもので、両肩口に身体の溶岩が冷え固まって出来た、２本の大きな角が見えます。この様なタイプのラバタイガーの目撃報告もかなりの数が寄せられています。右ページのイラストは同じものを正面から捉えたものです。ラバタイガーが滴らせた灼熱の溶岩によって、ヒューマンと思われる哀れな犠牲者の身体は溶かされてしまい、辛うじて骨だけが残っています。

　ラバタイガーはパイロテクニシャンやパイロマニアック（「火の精霊」の系統の呪文を操る魔法使い）によって創造されたか、火の精霊界から召喚された生物だと言われています。なぜなら、この生物に対しては、わりと強力な魔法の込められた武器でなければ傷を負わせる事が出来ないからです。

（ゲーム用覚え書）

　ラバタイガーは命中修正かダメージ修正が＋１以上の魔法の武器でなければダメージを与えることが出来ません。





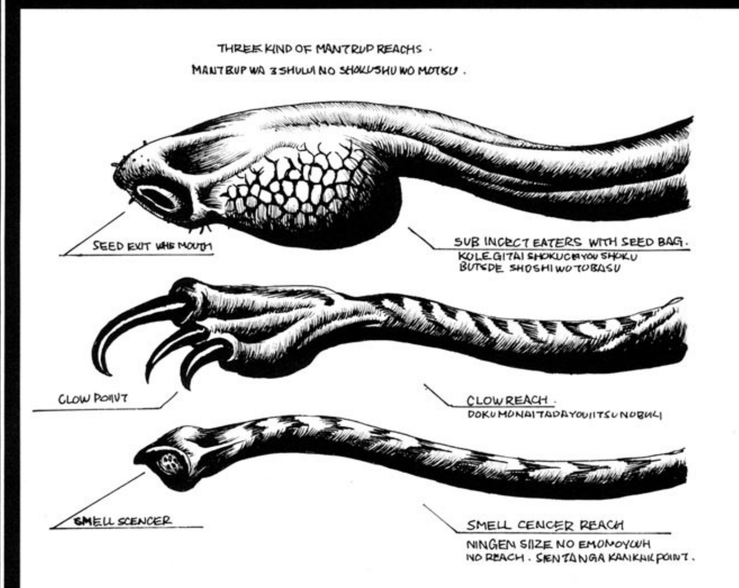
DATA

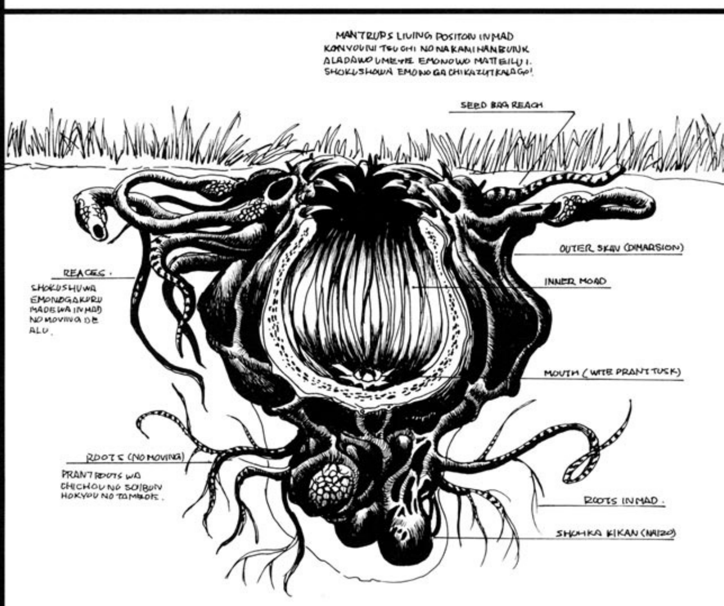
サイズ:2
腕:8　耐:6　勇:4　機:6　知:0　自:2
視:1　嗅:0　聴:7
移動:35／ー／ー
体力:11
攻撃／回避:14／6　PSN:16
ダメージ:1d10（足爪や牙）
鎧（頭部:6　胴体:5　両腕:3　両脚:3）



MANTRAP

マントラップ





マントラップは小さな動物や、時には人間を捕らえて食べてしまう巨大な食獣植物です。この植物は地面の下に潜んでおり、地面には口だけを出しています。口の周りには芝草の様なヒゲを生やしているので、芝生や草原で口を閉じて獲物を待ち構えているマントラップを見破ることは至難の技です。人間や動物が捕食距離に踏み込むと、マントラップは本体そのものとも言える大きな口を開けます。この口の中はじょうごの様な形をしており、時には20フィート(約6.1m)の深さにも達します。この口の内壁は非常に滑り易く、登ることは不可能です。又、口の中は生物を直ちに分解、消化し始める酸性の液体（消化液）で満たされています。

マントラップは又、3種類の用途の触手を20〜30本備えています。左上のイラストはマントラップの3種類の触手を示したものです。一番上の触手は食虫用のもので小型の虫を捕食する為に用いられます。この触手は更に種子を撒く為にも使用されます。二番目のものは獲物を威嚇したり、傷つき弱らせる為に用いられるものです。触手の先端は虎や豹の爪の様に見えますが、これは薔薇などの刺と同じ物です。ですが、この攻撃用触手はあまり強力なものでは無く、動きも鈍いので、ほとんど威嚇専用と考えて差し支え有りません。三番目のものは感覚器で、獲物の匂いを感知します。感覚器以外の触手は通常は獲物が近付くまで地中に埋まったままの状態です。

左下のイラストでは地面に埋まったマントラップの全体が良く分かります。このイラストでは口の中も分かるように一部を切り取って描いてあります。

右ページのイラストはスルーム大皇国を旅行中の冒険者たちの一行に襲いかかったマントラップです。一行の中のヒューマン(人間)の女戦士はマントラップが口を開ける前に、頭上の木の枝を飛び摑み、辛くも難を逃れました。

（ゲーム用覚え書）

マントラップの攻撃命中値はマントラップの口の中に踏み込んでしまう確率を示しています。一旦、生物がこの口の中に落ち込んでしまったら、その後は毎ターン自動的にダメージを受けます。この植物の口の内壁は非常に滑り易く、登ることは不可能です。キャラクターは「機敏さ」の能力チェックに成功すれば口の中に落ちずに済みます。この植物への攻撃は全て胴体に命中するものとします。

DATA

サイズ:3
腕:6　耐:4　勇:3　機:0　知:0
自:0　視:0　嗅:20　聴:0
移動:0／—／—
体力:6
攻撃／回避:10／0　PSN:6
ダメージ:1d8（消化液）
鎧（頭部:—　胴体:1 両腕:—　両脚:—）



MOG APE

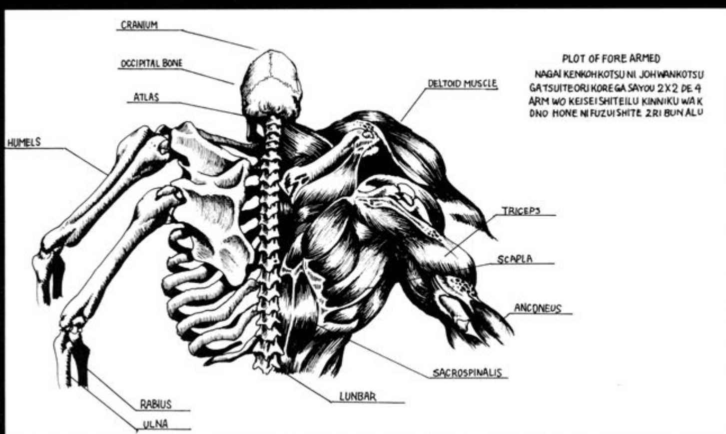
モグエイプ



モグエイプはゴリラに良く似た外見の生物です。但し、ゴリラと違ってこの生物には腕が４本有り、後頭部から背中にかけて骨ばったヒレを持ち、毛皮がくすんだ緑色だと言う点でゴリラとは異なっています。

モグエイプは一般にはゴリラと同じ様に集団生活を営みます。基本的には1匹のリーダーが１つの群を統括し、本来は冒険者に危害を加えることは有りません。冒険者を襲ったりするモグエイプはこのような群から弾き出されたものや、邪悪な何者かにそそのかされた連中なのです。

また、モグエイプは雑食性です。右ページのイラストはこの生物の故郷、ジェグ帝国のモグの森で見られたモグエイプで、手に摑んでいるのはフォレストウィーゼルと呼ばれる小型の哺乳類です。その全身は右上のイラストに描かれています。この生物は名前が示す通り、森林地帯に住んでいるイタチに似た生物で性格は温厚、他の生物に危害を加えることは有りません。肉は鶏肉に近い味で、一部の地方ではこの生物のシチューが名物料理となっています。



左下のイラストは、モグエイプが冒険者一行に加わっている珍しい例です。この一行は、スルーム大皇国にある「亡霊の砦」と呼ばれる城塞へ冒険をしに行く途中でした。この一行のリーダーである、片腕の戦士の話によると、このモグエイプはどうやら見せ物として飼われていたようで比較的知能の高く、一般語であるイキアン語を理解できます。また、武器を使う事もすぐに覚えたそうです。なぜが一行の中の女戦士に良くなついているときの事です。恐らく以前の飼い主か何かに似ていたのでしょう。

モグエイプの特徴である４本腕の構造を示したのが左上のイラストです。長い肩硬骨に上腕骨が付いており、これが左右２本づつで４本腕を形成しているのが解ります。

モグエイプは基本的にアニス大陸のどこの森林でも見られますが、熱帯地方のジャングルやサバンナを好むようです。

（ゲーム用覚え書）

モグエイプは1ターンに2回攻撃を行なえます。この際、「両手利き」のスキルをチェックする必要は有りません。最初の攻撃は大きな牙の生えた口で、2番目の攻撃は4本の力強い腕と鋭利な爪によって行ないます。



PARTY WITH MOG·APE

DATA

サイズ:2
腕:7　耐:6　勇:4　機:5　知:1　自:6
視:4　嗅:4　聴:6
移動:15／5／-
体力:9
攻撃/回避:7/10　PSN:13
ダメージ:1d6(牙)／1d8+1(腕)
鎧(頭部:5　胴体:3　両腕:1　両脚:2)



OGRE-TURTLE

オーガー・タートル

　オーガー・タートルはその名が示す通り，確かに亀の一種ですが，オーガー，つまり食人鬼の名を冠している事から解るように，純重で温和をうな外見とは裏腹に，仲々獰猛な生物です。オーガー・タートルは11〜14フィート（約3.4〜4.3m）もの大きさが有ります。この生物は太くて頑丈な8本の足を持っており，これによって陸上では巨大な体重を支え，水中では敏捷に泳ぎ回ることが出来ます。オーガー・タートルの尻尾は骨ばっていて，ウロコに覆われた蛇腹状になっており，先端がメイス（兜割り用の先端を鋭角にした混棒）の様な形になっています。この生物はアニス大陸のほとんどの沼沢地や湖，川で見ることが出来ます。この生物は慎重に飼い慣らすことさえ出来れば，乗用にできます。事実，マルデイク連邦のある交易氏族ではジャイアント（巨人）の様な大きな体格の種族の為に，渡し船代わりに良く慣れたオーガー・タートルを貸し出しています。又，この生物は強力な敵と戦う時には素早く身体を甲羅の中へ引き込んで防御に徹するので，魔法と言えども負わせるのは難しい傷をでしょう。

　オーガー・タートルの身体のほとんどを占めている甲羅は非常に堅くて軽く，鎧の材料には格好の素材として知られています。但し，加工が難しいために，余程の技量を持った職人でないと鎧に仕立て上げる事は不可能です。

　右ページ上のイラストはスルーム大皇国のミソポスの近くの沼沢地で見られたオーガー・タートルで，“モノカン・ロブスター”を捕食しています。“モノカン・ロブスター”はオーガー・タートルのメイス状の尻尾で殻を割られて殺されてしまったのです。“モノカン・ロブスター”の甲殻はオーガー・タートルの甲羅ほどでは有りませんが，やはり堅くて丈夫な物です。この事から考えても解る様に，例え甲板金鎧を身に付けていたとしてもこの生物を敵に回すのはそれなりの覚悟が必要です。

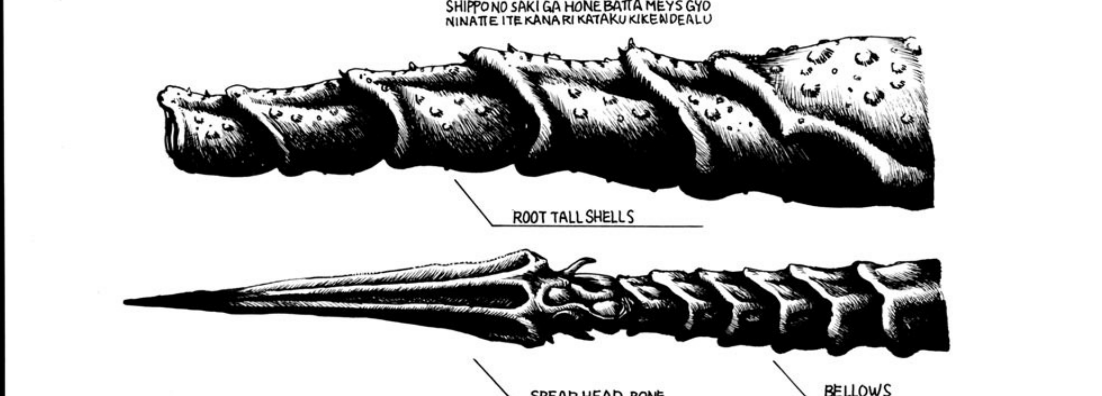
　下のイラストはオーガー・タートルの尻尾を拡大したものですが，蛇腹状のウロコとメイス状の先端が良く解ります。メイス状の尻尾の先端は事実，メイスに使われている事が有ります。特にサイング連盟で加工されたメイスは普通の物よりも大きなダメージを与えられる事で知られています。もちろん価格は高く，普通のメイスの3倍の値が付けられています。

　右下のイラストはオーガー・タートルを側面から捉えた物で，この生物の特徴的な8本の足が良く解ります。このは足片側に4本づつで，その内の3本，両側で6本が前足です。

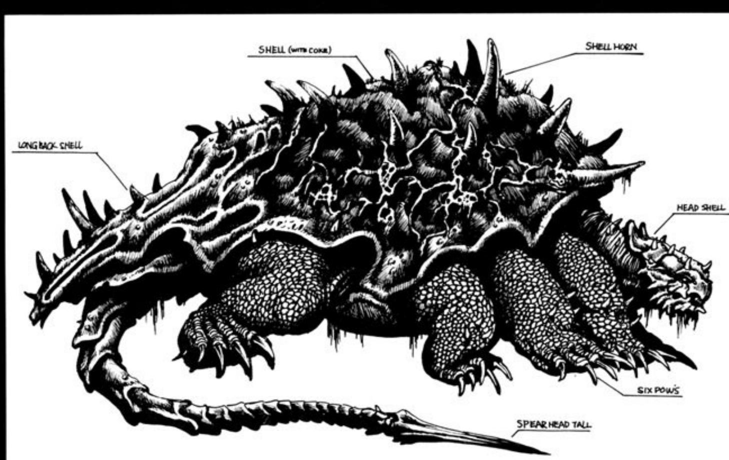
（ゲーム用覚え書）

　オーガー・タートルは「魔法のへ耐性」のスキルを基本成功値18で持っています。







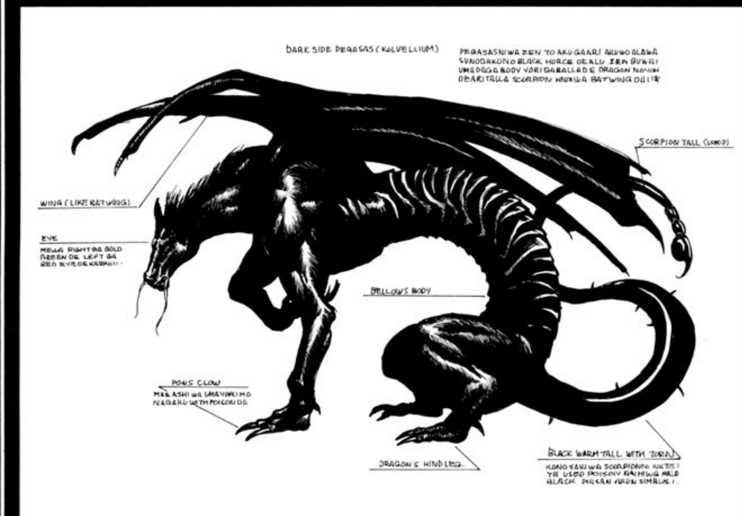


DATA

サイズ:4
腕:6 耐:8 勇:4 機:3 知:0 自:0
視:1 嗅:1 聴:9
移動:30／120／—
体力:26
攻撃／回避:8／6 PSN:8
ダメージ:1d10+1(尻尾)
鎧(頭部:5 胴体:15 両腕:4 両脚:4)

PEGASUS

ペガサス





ペガサスは肩甲骨の前部からフクロウの翼に似た大きな翼を生やしている巨大な馬で、空を飛ぶことが出来ます。しかし、この生物が空を飛ぶための力はもっぱら魔法の力に頼っています。なぜならペガサスは魔性の生まれ、魔法の生き物だからです。もちろん、この生物の羽は鳥類などの空を飛ぶ生物のようにちゃんと機能もしますから、魔法の力に頼らなくても飛行することは出来ます。又、ペガサスは240ポンド(約108.9kg)までの重さのものを運んで飛ぶことが出来ます。この生物の武器は他の馬と同じ様に蹄によって「蹴る」ことです。ペガサスは魔法の生き物であるだけに、そのペガサスの魔法の力の属性が善の力なのか悪の力なのかによって身体の色や姿が異なります。善の力に属しているものは身体の色が白く、悪の力に属しているものは黒いのが識別点です。

右のページのイラストは〝入れ墨の聖戦士〞と呼ばれる、かなり地位の高い魔法戦士のパートナーとして活躍しているペガサスです。このペガサスは善の力に属しているため白い体色をしています。又、前足と後足の蹄の形が異なっているのが見てとれます。右上のイラストはペガサスを操ることで有名な〝入れ墨の聖戦士〞です。彼は常に板金製のヘルメットを被っており、人前では決してヘルメットを脱ぐことは無いので、誰もその素顔を見たものは居ません。噂では、彼は恐ろしい魔物と戦った時に顔に醜い傷を負ったので素顔を見られるのを嫌うのだとも、又、彼はどこかの国のかなり地位の高い貴族で身分を隠すために素顔を見せないのだとも言われていますが本当のことは本人以外、誰も知りません。呼び名の由来となっている〝入れ墨〞も、どうやら身体に密着する薄手の衣服の模様のようです。

左上のイラストは悪の力に属するペガサスです。身体の色は闇を思わせる漆黒、その翼はコウモリのものに似ており、身体は蛇腹のウロコ状です。尻尾はサソリのものに似ていますし、脚もデビルドッグの様です。又、気性は荒く、毒を持っているとも言われています。同じペガサスと言っても、このペガサスには近付かない方が無難でしょう。このペガサスに乗った悪魔、ゾルゴグを見たと言う目撃報告も有ります。

(ゲーム用覚え書)

ペガサスは飛ぶ際に240ポンド(約67バルク)の重さのものを運べます。また、この生物に対する両腕への攻撃は両脚に対するものとします。

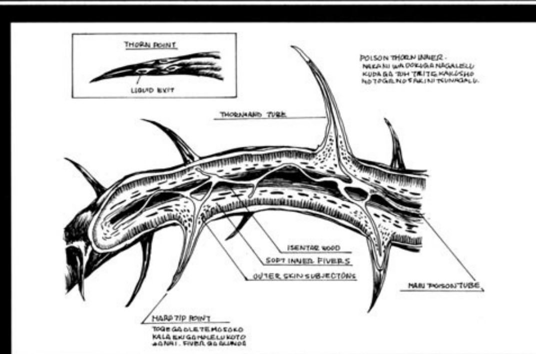
DATA

サイズ:3
腕:8 耐:9 勇:7 機:9 知:8 自:9
視:13 嗅:12 聴:10
移動:60/20/100
体力:16
攻撃/回避:17/15 PSN:16
ダメージ:1d10+1(蹄)
鎧(頭部:3 胴体:2 両腕:— 両脚:2)



POISON THORNS

ポイズンソーン



ポイズンソーンは地面から１フィート(約30.5cm以上の高さには決して育たない小さな潅木です。この植物は自ら攻撃を行なうことは有りませんが、冒険者が出会い易い脅威の一つとして本書に収載しました。この植物の繁みは草原では茨の繁みと間違え易く見分けるのは困難で、生物の皮膚を突き破るほどのかなり堅い刺を持っています。更にその名の通り毒を持っているので、この刺に刺されると１～10分後に毒が効果を発揮し、やがて高熱に冒されてしまいます。この毒に冒されると時には死に至ることが有りますから十分な注意が必要です。もちろんポイズンソーンは毒を持っているだけで単なる植物に過ぎませんから、切り倒してしまうか焼き払ってしまえば簡単に処分できます。

右ページのイラストはサクザン（小柄なトカゲ人間）の子どもが誤ってポイズンソーンの繁みに踏み込んでしまった光景です。このイラストはポイズンソーンの毒の恐ろしさを伝えるために、やや誇張して描かれており、実際のポイズンソーンはここまで大きく有りません。

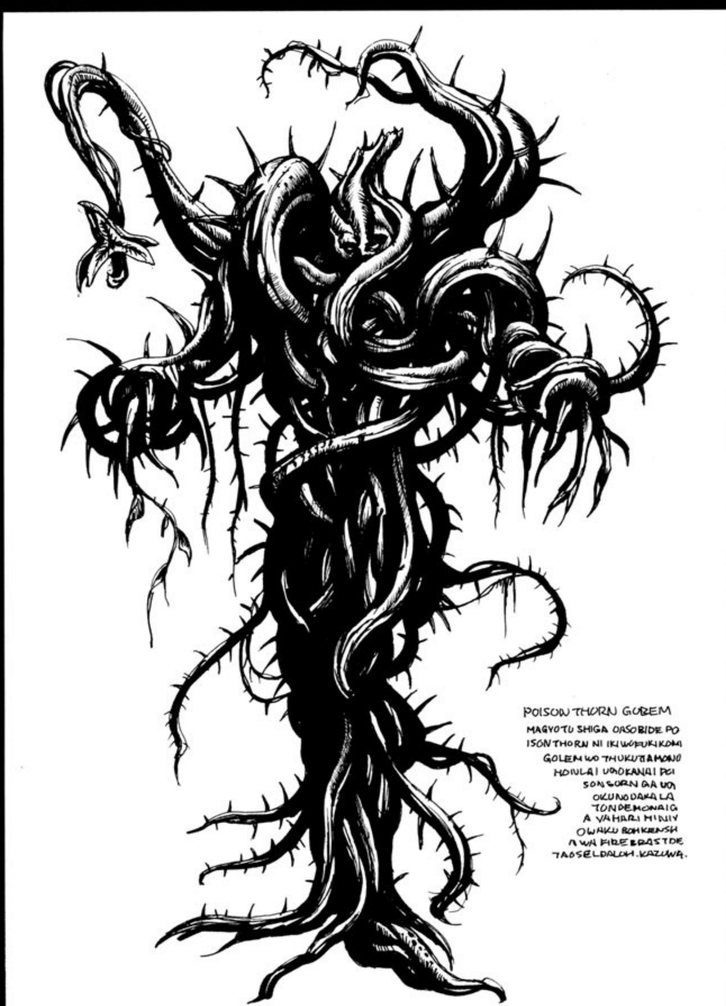
上のイラストはポイズンソーンの構造を示したものです。毒液の管が茎から刺に流れているのが良く分かります。刺が折れてもそこから毒液が流れ出すことはありません。

左のイラストはある魔法使いが遊びで作ったものと言われる、ポイズンソーンを材料としたゴーレムです。恐ろしい姿をしている割りには身長は低く、ゴーレムを作る際の工程でポイズンソーンの唯一の武器である毒液が変化して、無害な樹液となってしまった為に攻撃能力も低く、大して役に立たないようです。

（ゲーム用覚え書）

ポイズンソーンの繁みに踏み込んだ生物は50％の確率で刺されてしまいます。生物の皮膚を刺し貫いた場合､1ｄ10ラウンド後に破壊力が14(1ｄ10のダメージ）の毒によってダメージを受けます。この植物は１ポイントのダメージを与えることによって破壊することが出来ます。

ポイズンソーンを駆除する手段はほとんど無いと言えます。それはこの物騒な草が繁殖力が強く、植物の生えている場所ならば大抵の所に根を降ろすからです。しかし人間の生活圏においては、さすがのポイズンソーンも繁殖できないのは、人間の知恵とねばり強さゆえでしょうか。



DATA

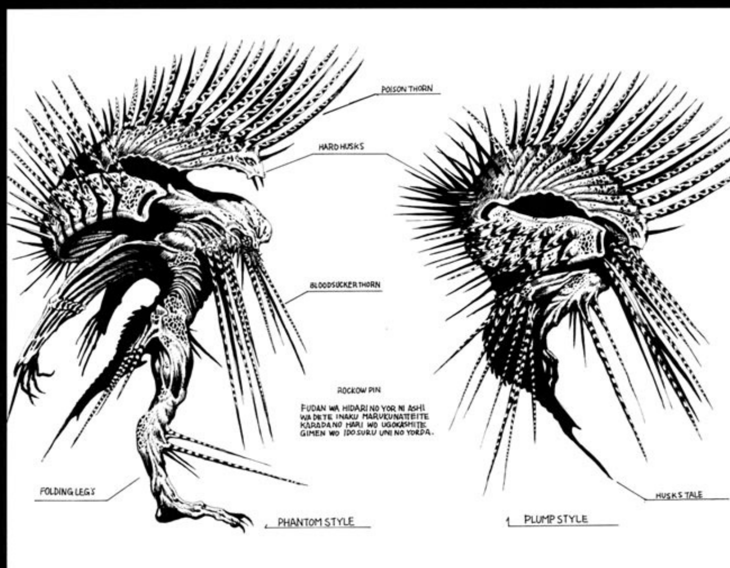
サイズ:1
腕:0　耐:0　勇:0　機:0　知:0　自:0
視:0　嗅:0　聴:0
移動:－／－／－
体力:1
攻撃／回避:10／－　PSN:3
ダメージ:1d3（刺）
鎧（頭部:－　胴体:－　両腕:－　両脚:－）



ROCKUPINE

ロックウピン





ロックウピンは３～５フィート(約91～152cm)の長さの、針の様な角に覆われた球状の動物です。一般に、ロックウピンはこの角を足代わりにして、地面を転がって移動します。しかし、実はこの生物は２本の足も持っています。幼生のロックウピンは５～７フィート（約1.5～2.1m）位の大きさで、この時期には２本の足で歩きます。成獣になって行くにつれて身体は大きくなり､最終的には14～18フィート(約4.3～7.3m）にもなります。もちろん、身体が大きくなった分だけ体重も増えるのですが２本の足だけでは体重を支え切れなくなってしまい、転がって移動するようになるのです。ロックウピンは主にアニス大陸のスクアル僣主皇国やジェグ帝国、チャク郡、マルデイク連邦に棲息しています。

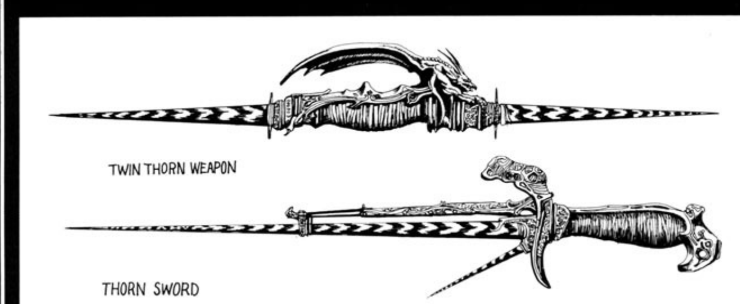
ロックウピンの球状に見える身体は実は甲羅です。本体はその甲羅の中に有ります。右中のイラストはロックウピンの身体の構造を示したものです。これを見ると本体と甲羅の関係が良く分かります。ロックウピンは長い間、旅をする時は転がって移動しますが、獲物が近付くと甲羅をパックリ開いて、いわゆる攻撃体形に変化して襲いかかるのです。幼生の場合は本体の口に生えた刺を相手に突き刺し、血液を始めとする獲物の体液や養分を全て吸い取ってしまいます。成獣の場合は全身の角で逃げ惑う獲物を突き刺して捕食します。

ロックウピンは単純な知性しか持ち合わせておらずほとんど本能のみで生きている様なものなので、人間と鹿の違いも理解できません。ですから何でもかんでも餌とみなして攻撃してきます。右ページのイラストは甲羅を開いてアヌビン（犬人間）に襲いかかろうとしている幼生のロックウピンです。ロックウピンの感覚は主に聴覚に頼っています。この生物は目を持っていますが、それが役に立つのは幼生の時ぐらいで、滅多に甲羅を開かなくなる成獣の時にはほとんど使わなくなるのです。右上のイラストではロックウピンの退化した目が良く分かります。

ロックウピンの角は非常に堅くて丈夫なために、角を利用して左下のイラストの様な武器が作られます。イラストの上に示されたものはサイング連盟で作られたダブルサイド・ダガー(短刀）で、普通のダガーよりも大きいダメージを与えられ、高品質の武器として知られています。下の物はスクアル僣主皇国出身の傭兵が所持していたダガーで、刃に毒が染み出す様に細工されています。

（ゲーム用覚え書）

ロックウピンの頭部に対する攻撃は胴体に、両脚に対する攻撃は両腕に命中するものとします。



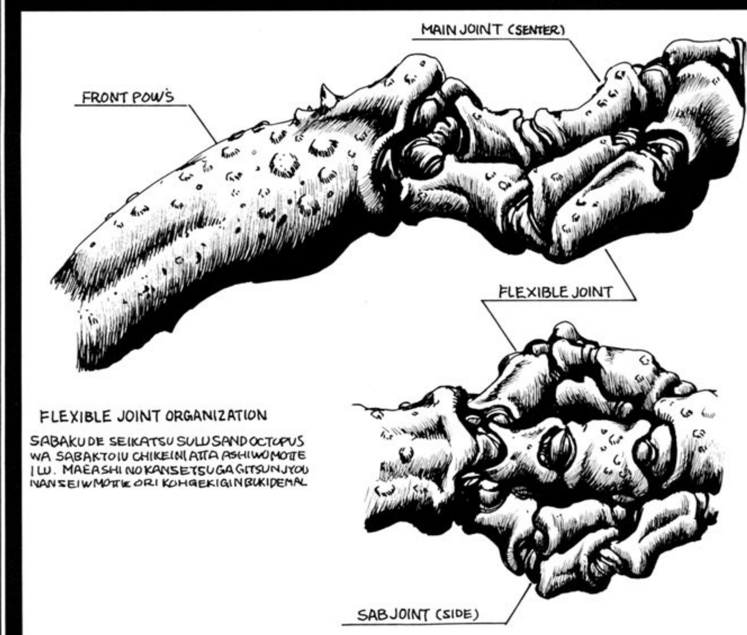
DATA

サイズ:5
腕:3　耐:5　勇:4　機:4　知:0 自:0
視:0　嗅:1　聴覚:13
移動:244／50／―
体力:27
攻撃／回避:12／12　PSN:9
ダメージ:2d6(角)
鎧（頭部:―　胴体:5　両腕:7　両脚:―）



SAND OCTOPUS

サンドオクトパス





生物はその生活環境に適したように、その姿形を変えて行きます。そうした過程の中で生物は己れの身体を環境に合わせて変化させたり，特殊な器官を発達させたりします。これを進化という言葉で表現しますが，中には非常に特殊な変化を見せたものが存在します。

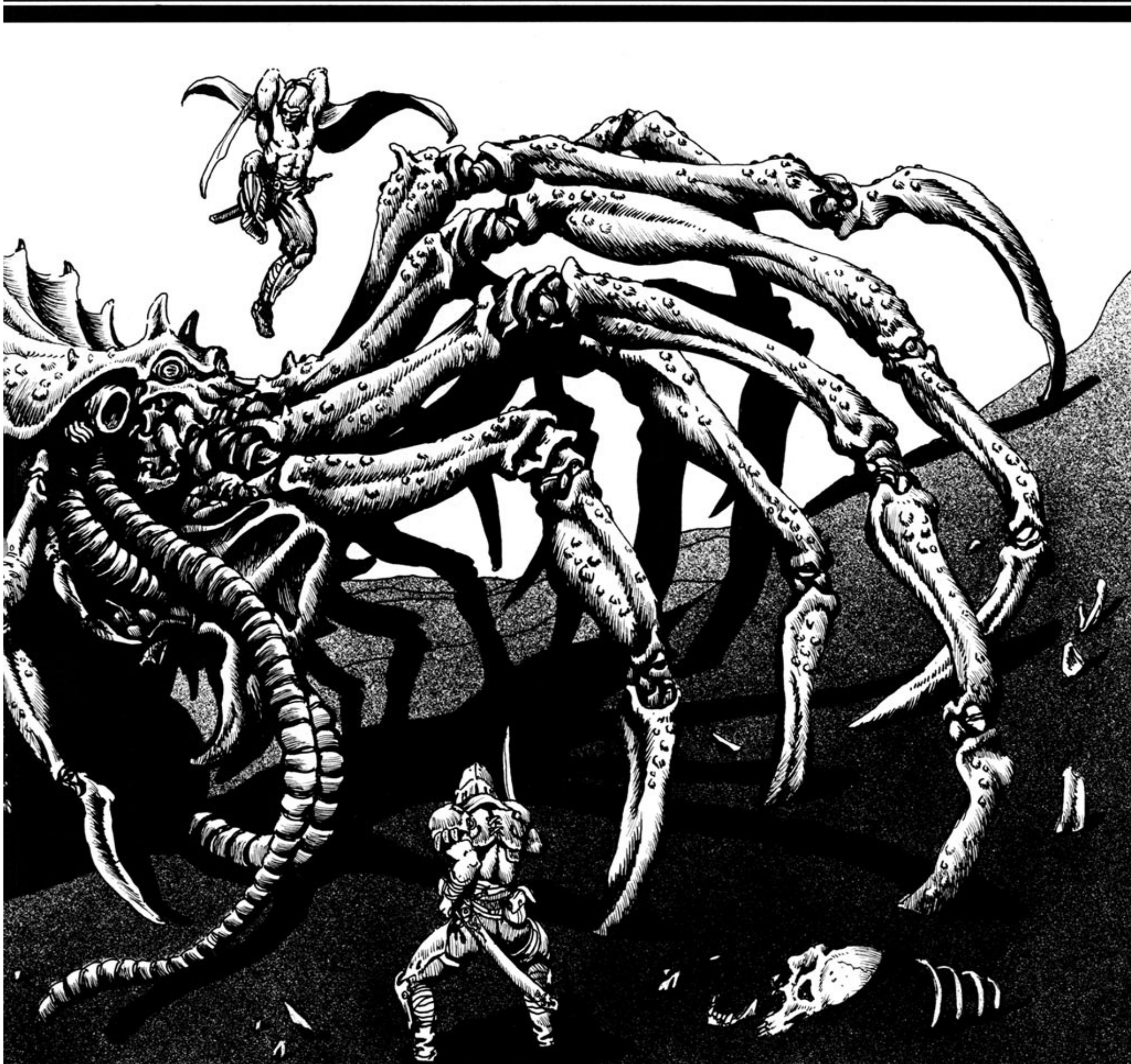
このサンドオクトパスもそうした生物のひとつです。サンドオクトパスは海洋に棲む軟体類から進化したものではなく，陸上の蜘蛛やサソリ等の節足類の仲間から進化したものです。その驚異的な大きさを別にしても，サンドオクトパスには様々な特徴があります。外見は海洋に棲息するタコに良く似ていますが，サンドオクトパスの方は身体をキチン質に似た殻全体が覆っています。この厚い殻によって砂漠地帯の気候による，身体の水分の蒸発を防いでいるのです。

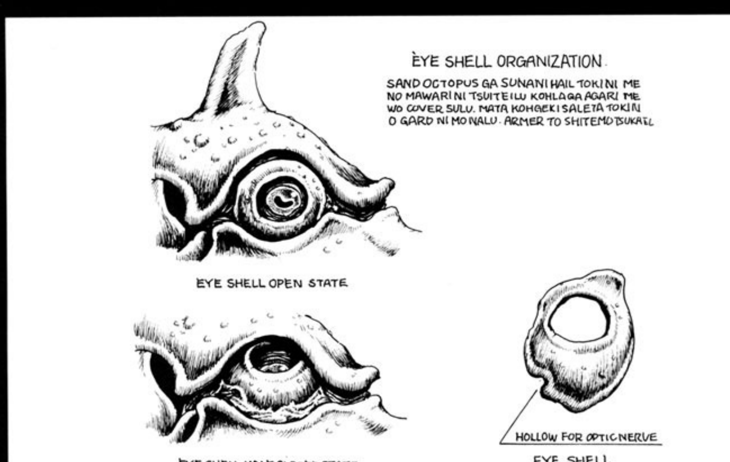
実際このサンド・オクトパスは実によく周囲の生活環境に適合しています。砂丘が連なる流砂に潜み，獲物が通り掛けるといきなり飛び出して来て，その長い足でこれを捕らえます。流砂をまるで泳ぐように移動するその様は，まさしく海のタコそのものと言えるでしょう。そしてその貪欲さも，タコに似ています。飢えている時にはかなり大型の動物でさえも，これを襲撃します。

サンドオクトパスはその他にも特殊な器官を備えています。その周囲に暗黒に空間を発生させるもので，獲物を一瞬にしてこの空間に包み込んで，獲物が戸惑っている間に，これを捕らえてしまいます。最初の内暗黒の霧は魔法を使って発生させているものと信じられてきましたが，冒険者の手によって倒されたサンドオクトパスの死体が解剖された事によって，その発生の秘密が明かになりました。この暗黒の空間を発生させているものは，超微細な黒い粒子で，サンドオクトパスは身体の中にこの粒子を作る臓器を備えていたのです。この微粒子は瞬時にして空中に拡散する為，襲われた方は瞬時にして暗黒の空間が発生したように錯覚するのです。

（ゲーム用覚え書）

サンドオクトパスは貪欲な生物で，付近を通り掛かるどんな動物でも，これを襲います。サンド・オクトパスは睡時にして暗黒の闇を作り出す能力を持っています。この暗黒空間は半径40フィート(12メートル)に及びます。この空間内に捕らわれた者は，毎ターン視覚チェックを行い，これに失敗するとそのターンは行動できなくなります。また攻撃命中値は自動的に-5となります。サンド・オクトパス自身はこの影響は受けませんが，攻撃命中値は-3になります。





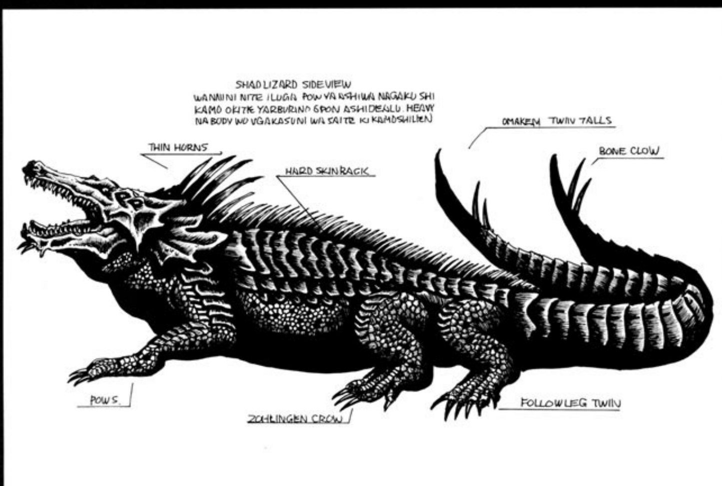
DATA

サイズ:4
腕:8 耐:6 勇:9 機:5 知:0 自:0
視:3 嗅:5 聴:4
移動:80/10/—
体力:19
攻撃/回避:13/10 PSN:10
ダメージ:1D12+1
鎧(頭部:4 胴体:6 両腕:4 両脚:—)

SHAND LIZARD

シャンドリザード





地球でもワニという動物はなかなか興味深いものですが、モノカンにもこのワニに相当する生物が存在します。それも獰猛さと危険さにおいて、地球のワニを遥かに上回っています。

正確にはこのシャンドリザードというのは湿地帯に棲息するワニの仲間ではなく、どちらかと言うと砂漠などに棲む、トカゲ類に属する生物です。しかもこれ程までに巨大なトカゲは、他に余り例を見ません。シャンドリザードは大きなものは体長2—3メートル程にもなります。これほどの身体を維持して行く為には、砂漠などに棲む、昆虫やサソリと言った小さなものだけを食料にしていたのでは到底生きて行けないのです。それ故、シャンドリザードは敢えて大型の動物を襲い、これを食料とするのです。

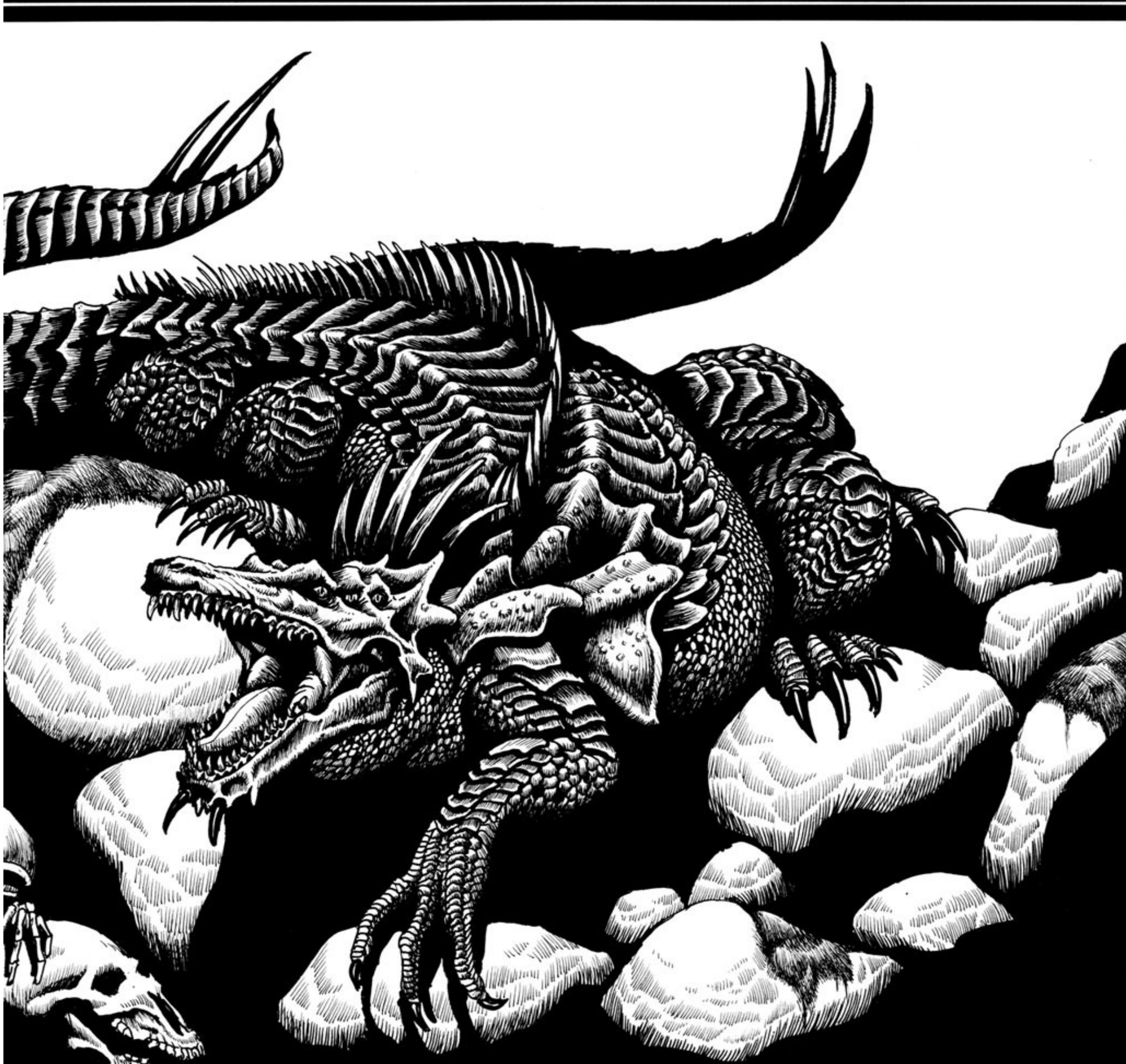
この恐怖の砂漠の主は生物学上、極めて興味のある特徴を備えています。それはこのシャンドリザードが6脚の足と6つの目、それに2つの尾を備えているからです。このシャンドリザードを研究している者の弁によれば、進化の過程で生活環境によってこのように変化したのだと言います。また別な意見としては、本来2匹のシャンドリザードとして生まれるべきものが、何らかの理由によってひとつの身体を共有してしまい、それが今日まで続いているのだというものもあります。

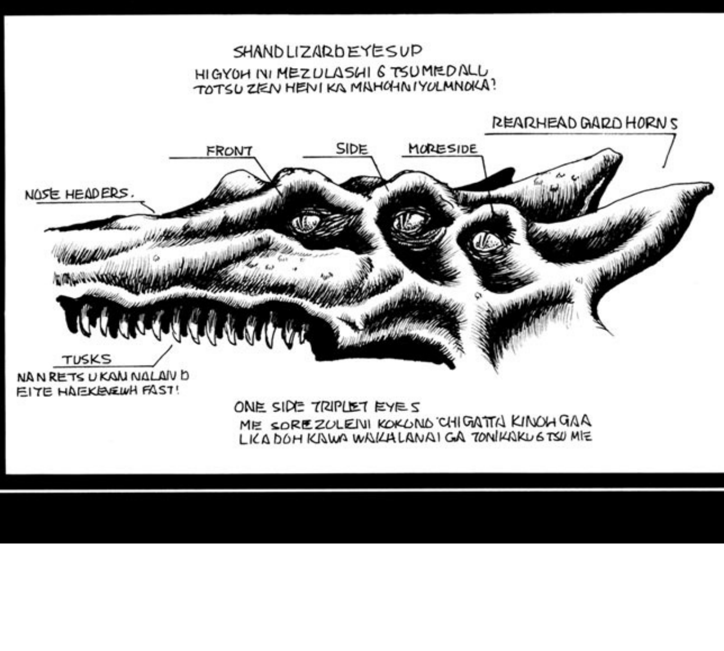
実際の所はどうなのか判りませんが、シャンドリザードのこの特異な身体は、砂漠というその生活環境にうまく適合している事だけは間違いありません。その強力な双尾は砂漠の砂に潜み、穴から勢いよく飛び出す為には不可欠なものです。また柔らかい砂地を敏速に移動する為には、6つの脚は大変好都合です。そして付近を通りかかる餌や、空からの天敵を見張る為にも、一度に広角域を見渡せる6つの目は非常に役に立つことでしょう。

シャンドリザードはその強力な顎と爪、それに強固な外皮の為、これに襲われたらかなりの損害を覚悟せねばなりません。特に鮫を思わせるその歯並びは、一度獲物に食いついたら二度と離れない事は間違いありません。この歯は欠けたりした場合でも、すぐに生え替わるようです。

（ゲーム用覚え書）

シャンドリザードの棲息地はアニス大陸の広い範囲に及んでおり、アマゴン、サイング、スクアル、北セイラーなどで、その姿を確認されています。シャンドリザードは主に夜行性で、積極的に動いて餌を漁る狩人ではないようです。その証拠に、彼らは自分の棲家から半径10フィート（約3メートル）以内に迫ったものしか襲わない事が確認されています。





DATA

サイズ:2
腕:4　耐:6　勇:5　機:6　知:0　自:1
視:10　嗅:6　聴覚:10
移動:23／14／—
体力:13
攻撃／回避:10／15　PSN:11
ダメージ:1D10+1
鎧(頭部:4　胴体:5　両腕:3　両脚:2)

SHARAK LIZARD

サラクリザード

モノカンには棲息地の環境に合わせて特殊化した生物が多い所に特徴があります。中にはその姿からは創造もできない特殊な器官を持ったものや、身体そのものを環境に適応させて変化したものなどがいます。

その中でも極めて特徴的なのが、このサクラリザードです。サクラ・リザードは元来トカゲの仲間から進化したものですが、周囲の環境に適応して行く内に、元の姿とはずいぶんかけ離れた姿に変貌して行った生物なのです。

サクラ・リザードは80組の脚を持ち、3本の長い触覚と、9フィート(2.7メートル)にも及ぶ長くて鋭い尾を持っています。攻撃は主にこの尾を用いて行いますが、致命的なその一突を下す前に、2本の腕を用いて獲物を押さえつけます。サラク・リザードのこの力はかなりのもので、これに捕まったら、まず逃げる事はできないでしょう。

(ゲーム覚え書)

サクラ・リザードには幾つかの亜種が存在する事が知られています。その中でも寒冷地に棲息するものは全身が灰色の毛皮に覆われたものが比較的知られています。

サクラ・リザード自身は毒を持っていませんが、毒に対する完全な免疫性を持っています。

サラクリザードは砂漠などの乾燥地帯に棲息するものと、雪原などの寒冷地に棲息する2種類が確認されています。どちらもその生態に関しては大きな差異はありませんが、寒冷地のものの方がやや性質が荒いようです。と言うのは雪原で襲われたケースの方が圧倒的に多いからです。

サラクリザードはもっぱら餌物が近付くまで待ち、いきなりこれに飛びかかって捕えます。サラクリザード自身が積極的に活動して捕食する事はまれですが、時たまこうした行動を取る事があります。

しかしサラクリザードは確かに恐しい生き物ではありますが、その外皮と爪などは工芸品の材料として珍重されています。土地の民芸品屋を覗いてみれば、このサラクリザードの皮を使ったものが2つや3つは見つける事ができるでしょう。しかしこれらはどれも大変な値段が付けられており、そうたやすく入手できる代物ではありません。金銭に予裕のある時か、余程大切な人への贈り物とする場合以外は、これを所望するのはやめた方が良いかもしれません。

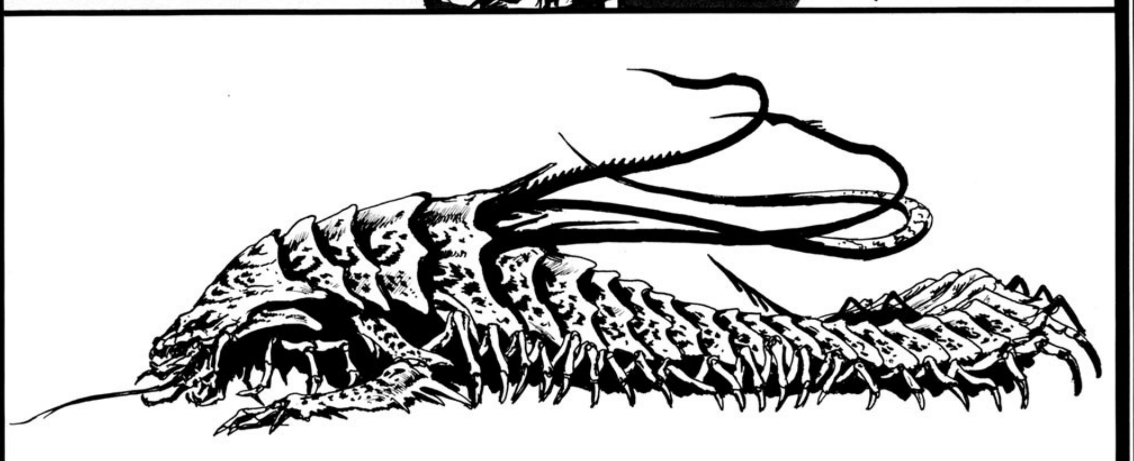




DATA

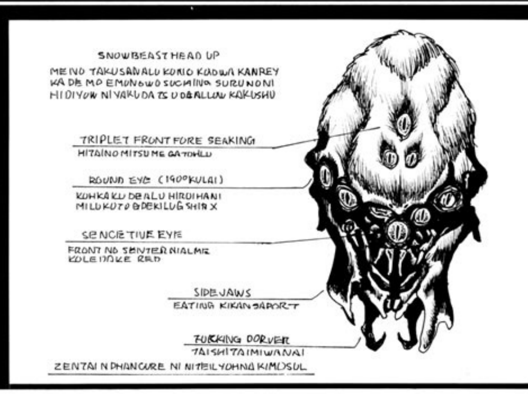
サイズ:4
腕:4 耐:5 勇:4 機:10 知:0 自:0
視:4 嗅:5 聴:6
移動:120/40/ー
体力:21
攻撃/回避:11/14 PSN:15
ダメージ:1D10
鎧(頭部:6 胴体:4 両腕:3 両脚:4)

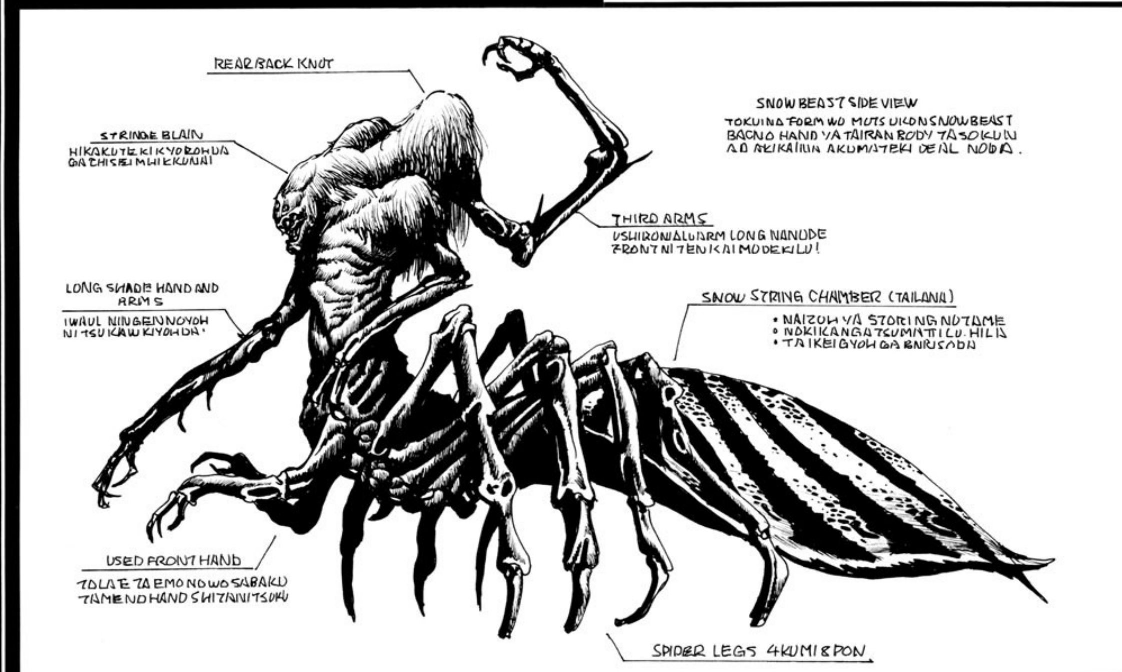




SNOW BEAST

スノービースト





モノカンにおいても生物のほとんどの種類がアニス大陸中央部や南部の、温帯や亜熱帯にその棲息地が集中しています。しかし北部の寒冷地帯にも、極めて特徴的な性格を持った生物達が棲息しているのです。

このスノービーストもそうした寒冷地に棲む生物のひとつです。しかも1年を通して氷雪が消える事のない、厳寒の地にしかその姿を見る事はできません。この生物にはそうした気候の下でしか生存する事ができないからです。

スノービーストには極めてはっきりとした身体的特徴があります。それは白熊のような毛足の長い白い毛に覆われた身体と、蜘蛛を思わせる６本の脚、それに前部に集中した３本の腕です。零下数十度にも及ぶ厳しい気候と、気まぐれな雪と氷の雪原を行動する上で、このような身体的特徴は理にかなっているように思われます。

このスノービーストは繁殖期を除いて、ほとんどの時期を単独で過ごします。これは厳寒の厳しい環境の下では、こうした単独生活でなければ十分な食料を得るのが難しい為でしょう。しかしこの雪原の怪物は、こうした地域を旅する者にとって、極めて危険な存在なのです。と言うのも、このような寒冷地方では大型動物を捕食する機会が極端に少ない為、スノービーストがこうした機会を見逃す事は決してないからなのです。

雪原の悪魔と称されるこのスノービーストですが、この生態は余り明かにされてはいません。それは人の目に触れるスノービーストが常に死体である事に理由があります。生きて捕獲された事のない、この生物はいつまでも雪原の恐怖であり続ける事でしょう。

（ゲーム用覚え書）

スノービーストは８つの目を持っていますが、その主な感覚器官は嗅覚や聴覚のようです。これは雪原という、極めて紫外線の強い地域である事に原因があるようです。

スノービーストはアンブッシュ（待ち伏せ）の名人です。スノービーストは自分が敵の不意を突くことはあっても、逆に不意を突かれることはありません。冒険者達は雪原を旅する際、こうした待ち伏せを受ける事が多いのです。

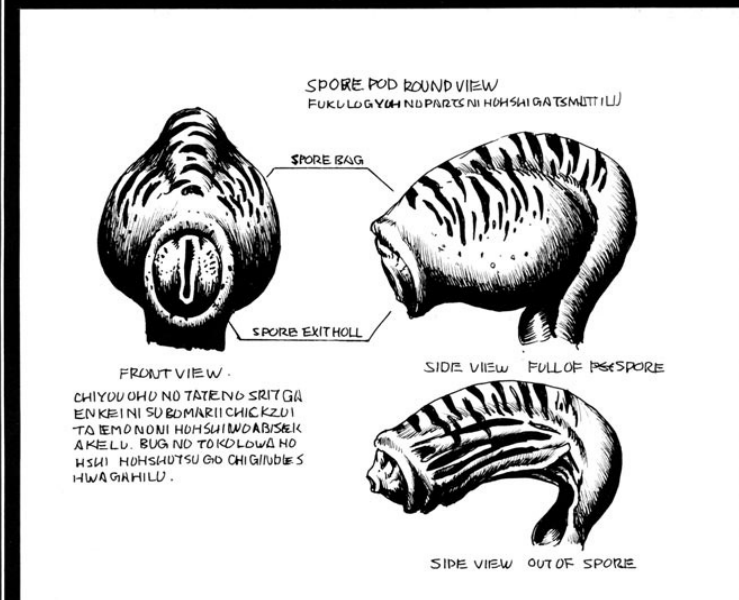
DATA

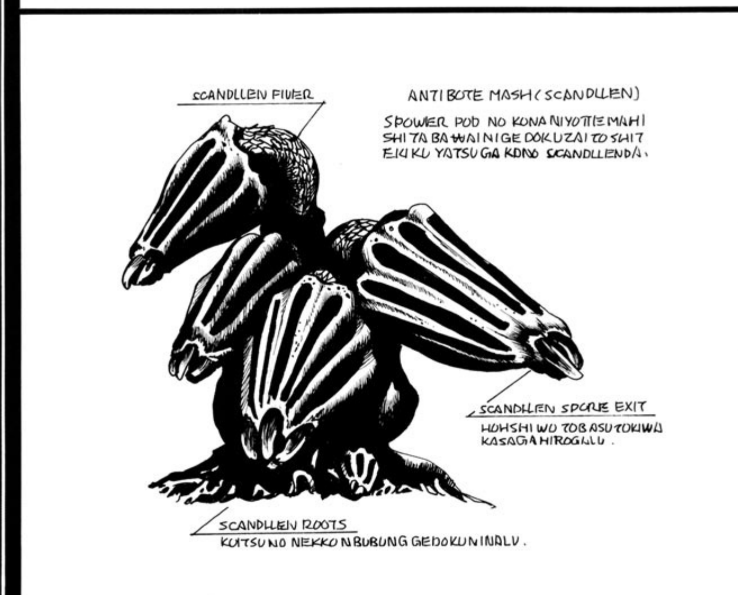
サイズ:3
腕:6　耐:8　勇:5　機:6　知:1　自:4
視:2　嗅:4　聴:6
移動:14/8/ー
体力:16
攻撃/回避:8/10　PSN:12
ダメージ:1D10
鎧(頭部:3　胴体:2　両腕:1　両脚:1)



SPORE POD

スポアーポッド





スポアーポッドは大抵は２～３フィート（約61～91.4㎝）の高さの有る大きなキノコで、中には10フィート（約3.05m）近くまで成長するものも有ります。スポアーポッドもポイズンゾーンと同様に単なる植物（厳密には菌類）ですが、冒険者が出会い易い脅威の一つです。

この植物は繁殖期には袋状の本体が膨れ上がり、その中の胞子を植えつける獲物が通りかかるのをじっと待っています。獲物が近付いてきた音を聞きつけると弾けて、半径10フィート以内の獲物に胞子を浴びせかけます。スポアーポッドの胞子は生物に対してはかなり強い毒性を持っています。この胞子を吸い込むと、1～10日のうちに咽や肺が燃えるように痛み、悪くすれば死に至ることが有ります。この胞子も古くから暗殺者たちに愛用されています。

左上のイラストはスポアーポッドの本体を拡大したものです。上の物は繁殖期に胞子が詰まっている状態です。中央にある縦の溝が胞子の放出口になっています。胞子を放出した後や繁殖期の前は下の様にしなびており、口も丸くなっています。

スポアーポッドはアニス大陸ではワイルドランドでしか見ることが出来ないと言われていましたが、最近ではそうでもないようです。右ページのイラストはチャク郡の行商森で見られたスポアーポッドです。どうやらワイルドランドから風に乗って運ばれた胞子が運良く定着した様です。胞子を植え付けられた犠牲者は息絶えてしまい、その身体は養分にされています。

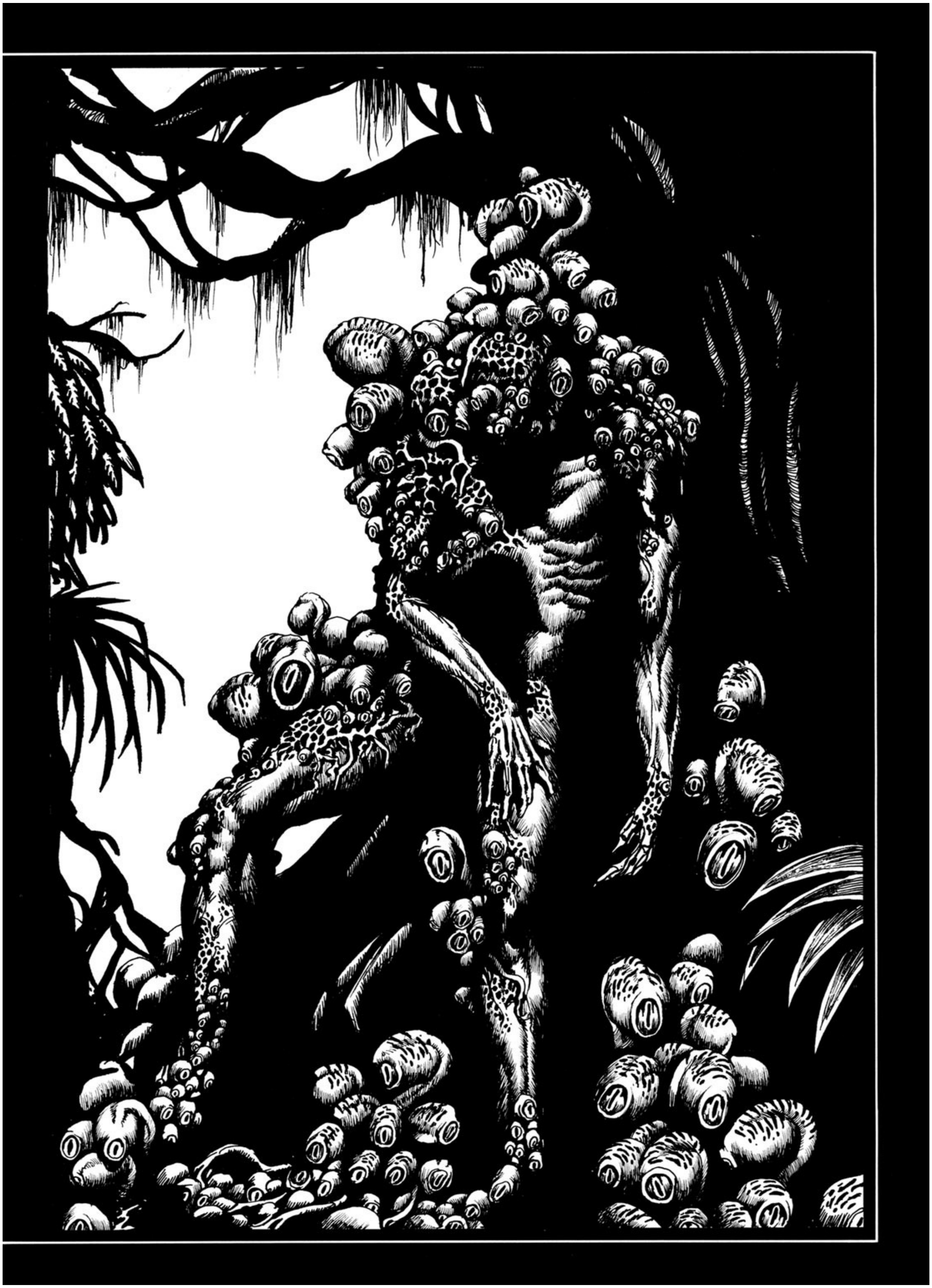
左下のイラストはアンチボーテ・マッシュと呼ばれるキノコです。このキノコを煎じて飲むとスポアーポッドの胞子を殺す作用が有ります。その為、スポアーポッドの解毒剤として知られています。但し、根本の部分はスポアーポッドに負けない位の毒性を持っているので注意してください。このキノコはアニス大陸のほとんどの地域で見ることが出来ます。

（ゲーム用覚え書）

冒険者が出会ったスポアーポッドが胞子を蒔く準備が整っている確率は70%程度です。胞子を弾けさせる範囲内の全てのものに胞子を浴びせます。この胞子を吸い込んだ生物は1d10日の内にダメージ修正＋20（ダメージ3d4）のダメージを受けます。攻撃命中値は胞子を吸い込む確率です。又、PSNはGMの任意で決めて下さい。

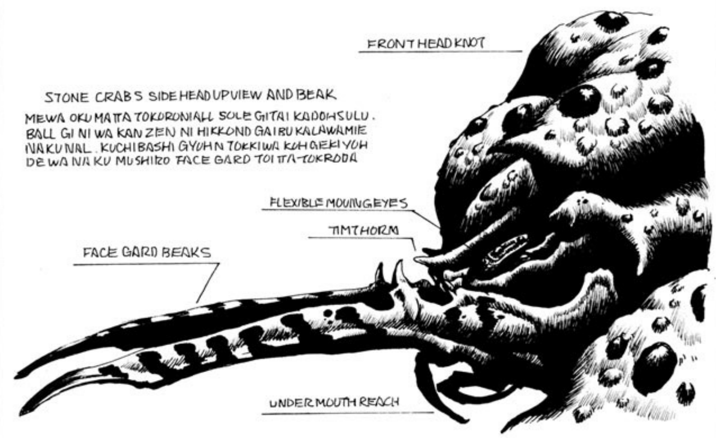
DATA

サイズ:1
腕:0　耐:0　勇:0　機:0　知:0　自:0
視:0　嗅:0　聴:19
移動:ー／ー／ー
体力:3
攻撃／回避:10／ー　PSN:ー
ダメージ:3D4
鎧(頭部:ー　胴体:ー　両腕:ー　両脚:ー)



STONE CRAB

ストーンクラブ



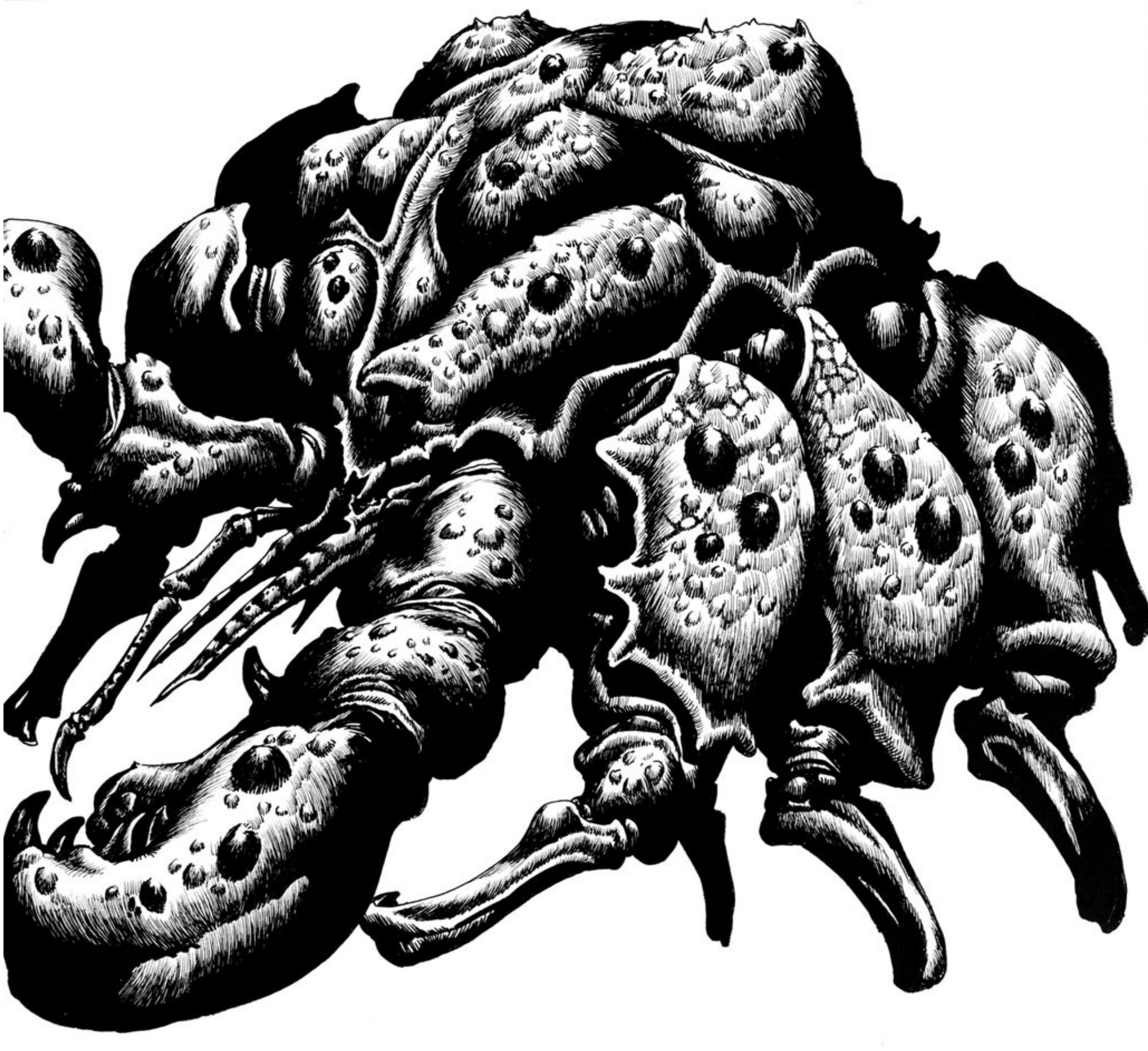




面白い事に地球でもこれと同名の蟹がいます。しかし地球のストーンクラブが単に美食家の興味の対象に過ぎないのに比べ、モノカンに棲むストーンクラブは決して食べられるだけの存在ではありません。むしろこのストーンクラブは海の掃除屋として、モノカンでは格別の地位を与えられているのです。

ストーンクラブは非常に大型のカニで、大抵は海岸に近い、浅い海底の砂地を棲家にしています。しかし外見は同じ蟹の仲間でも、ヤシ蟹に酷似しています。もっともこの大きな身体では木に登るなどと言う事は到底できません。しかしその両方のハサミは、とてつもない力を秘めています。これにはさまれてしまったら、人間の腕などはいとも簡単にねじ切られてしまうでしょう。

このストーンクラブはこの大きさの生物にしては非常に厚い甲殻を持っています。これを打



ち破る事はとても難しく、成長したストーンクラブに天敵と言えるものは、ほとんどいません。またこれを食用とするには余りに手間が掛かるので、こうした事で数が減少することはありません。地元の漁師達でさえ、ストーンクラブに対してはこれを敬遠しがちです。

ストーンクラブは海中に棲む他の蟹とは異なり、ヤシ蟹のように前に前進します。その脚の間接は前後には動きますが、横には動かす事ができないからです。しかしヤシ蟹のように、長い間水の外に出て、活動する事はできません。基本的にストーンクラブは水辺からは離れられない生物なのです。またストーンクラブは温かい海にしか棲息していません。これはこの蟹の身体の機構と密接な関係があると思われます。いずれにしても、南海に棲むこの青黒い蟹は、肥大化した貪欲な海の掃除屋といったイメージを持たれています。

(ゲーム用覚え書)

ストーンクラブは成長すると約3フィート(約90センチメートル)にも達します。主な棲息地としてはマルデイク、スクアル、スルーム、セイラーなど、暖流の影響を受ける地域だけです。主に海中の小動物やプランクトンなどを捕食していますが、時々海岸に上陸しては、貝や海鳥などの死骸を漁ったりします。

ストーンクラブという蟹は基本的にはスカベンジャー(死骸あさり)です。みずからが積極的に活動して、生きている餌を取る事は、めったにこれをしません。また自分よりも身体の大きな動物が接近すると、これを避けて逃げ出します。しかし飢餓状態にある場合や、群れを形成している場合、それに繁殖時期の時は違います。

また敵に襲われた場合、急いで海中に退避するか、もしそれができない場合には手足を引込め、自分の殻で防御しようとします。

DATA

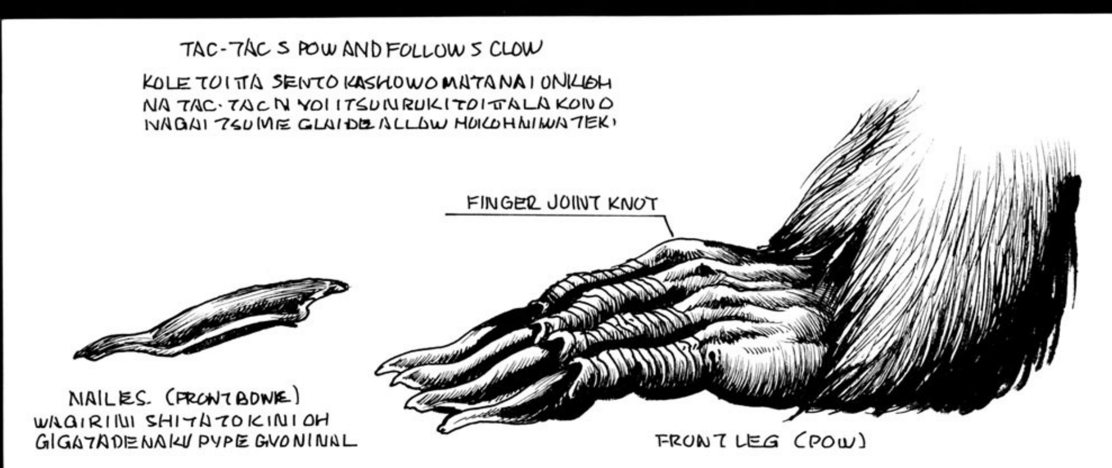
サイズ:1
腕:4　耐:3　勇:7　機:5　知:0　自:0
視:4　嗅:3　聴覚:4
移動:3/10/—
体力:4
攻撃/回避:6/8　PSN:15
ダメージ:1D6+1
鎧(頭部:0　胴体:10　両腕:3　両脚:4)

TAK-TAK

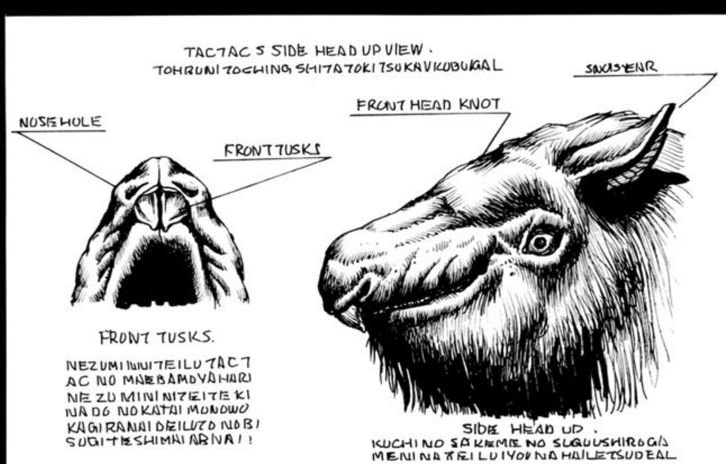
タク・タク



　どこの世界でも大型の捕食動物がいればそれを支える草食動物や小動物がいます。生物界を形成する食物連鎖のピラミッドというのは、このモノカンでもまったく同様なのです。
　モノカンにおける大型の草食動物の代表と言えば、このタク・タクが挙げられるでしょう。タク・タクは非常に巨大な動物で、大人４人ぐらいまでなら楽に運べる能力を持っています。事実このタク・タクの持つ能力に注目したジェグ帝国では、かなり古くからこの動物の飼育と訓練を行ってきました。初めは軍需物資を輸送する軍事目的でしたが、後には民間の輸送用として広く使われるようになりました。今ではジェグ帝国だけでなく、アニス大陸全土で用いられています。
　タク・タクはその全身が毛足の長い、毛皮で覆われており、基本的にはどんな寒冷の地でも何等不自由はありません。もともと北方の産であるこのタク・タクは、いかなる気候の下でも使える、非常に頼りがいのある運び屋なのです。またその毛足の長い毛皮は、寒冷地での生活には切っても切れない、深い関係にあります。北方の厳寒地に住む人々にとって、このタク・タクの毛皮で作った外套は、命の次に大事なものと言えるでしょう。
　タク・タクの外見はラクダと野牛、それに鼠を合わせたような、とても滑稽な姿をしています。愛敬のあるその表情は、長い旅で心細くなった旅人の心をなごませてくれます。実際このタク・タクは長い旅にはなくてはならない物と言えるでしょう。馬やロバでは到底生きて行けないような土地でも、このタク・タクは生活して行く事ができます。大好きな長い草が見つからなくても、岩の間に生えているような苔で命をつなぐ事ができるからです。こうした生命力の強さは、他の動物が真似できるものではありません。
　野性のタク・タクは群れを作って生活していますが、今ではこうした野性のタク・タクを見かける事は少なくなりました。と言うのも、モノカンに棲息するタク・タクのほとんどが、輸送用の家畜として捕獲されてしまったからです。しかしどこでも重用されているので、一部の動物のように絶滅の危機に瀕している訳ではありません。おそらくタク・タクは人類が生存を続ける限り、その姿を消す事はないでしょう。
（ゲーム用覚え書）
　タク・タクの毛皮はとても温かく、これを着用していれば、どのような寒さでも防ぐ事ができます。また野性のタク・タクは身に危険が迫った場合以外には、他のものを攻撃したりする事はありません。





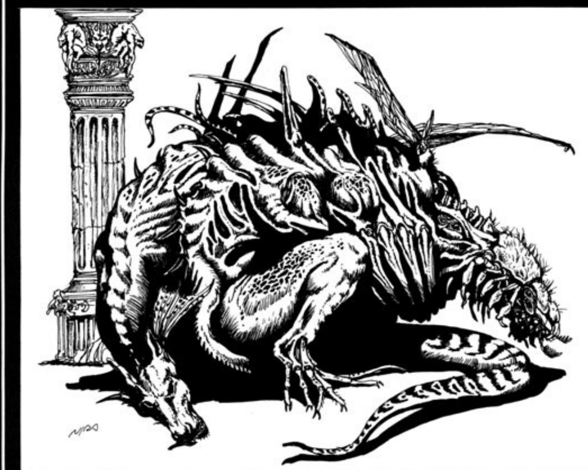


DATA

サイズ:4
腕:7　耐:10　勇:2　機:3　知:0　自:0
視:1　嗅:6　聴覚:6
移動:150／100／—
体力:22
攻撃／回避:6／10　PSN:9
ダメージ:1D8
鎧(頭部:2　胴体:6　両腕:5　両脚:2)

THING

シング







モノカンという世界、実際には我々の住む地球と良く似た惑星なのですが、ここはモノカンの原始海洋から生まれ、進化してきた生物だけが生存しているのではありません。その中には遙かに遠い天体からの来訪者も混じっているのです。知性あるものとしてはタフィボーセという種族がそれですし、このシングも宇宙からの来訪者のひとつなのです。

シングが実際どのような生物なのか、その正確な姿を見たものは誰もいません。というのもこのシングは野外を活動的に行動する生物ではなく、しかも絶対数が非常に少ないからです。それゆえこの生物の名を呼ぶ時は固体名ではなく、〝シング〟(あるもの)と呼んでいる訳です。

シングを見たと証言するものが語る所によれば、シングは寄生植物の一種だと言うことです。しかし実際にはシングが寄生するのは同じ植物ではなく、他の大型動物なのです。ところがシングはとても貪欲な生物で、寄生主自体を消化して、これを己の姿としてしまいます。その結果シングの姿は寄生された哀れな動物達の合体した、奇妙で時には恐怖さえ覚える、複合体となります。

非常に恐ろしい話として、シングに寄生された戦士の話が伝えられています。その噂話によれば、シングに寄生されたこの男は、出会う者全てに自分の生命を絶ってくれと哀願するのだそうです。せめて人間としての理性が残っている内に死なせてくれとせがむこの男の話は、噂話としてもかなり恐怖に満ちたものである事は間違いないでしょう。

(ゲーム用覚え書)

シングは自分自身の生存しか意識しない生物です。シング自体は武器を持っていませんが、時には寄生した生物に命じて、これを振るわせる事があります。シングに対しては魔法による攻撃が効果があるとされています。実際魔法はシングに対して通常の倍の効果を発揮します。しかし毒などによる、内部浸透による破壊は、まったく効果がないようです。

DATA

サイズ:4
腕:8　耐:10　勇:9　機:6　知:1　自:7
視:2　嗅:4　聴:5
移動:80／40／ー
体力:32
攻撃／回避:9／6　PSN:12
ダメージ:2D6+1
鎧(頭部:1　胴体:10　両腕:8　両脚:7)



THORAG SPIDER

ソーラグスパイダー

生物の進化というものは、時に奇妙な生物を生み出します。それも進化の極に達した場合、その生物は極めて特殊な器官を発達させます。

ソーラグ・スパイダーというこの生物も、そうした生物のひとつです。スパイダーと言っても、この生物はトカゲの仲間から進化したものなので、その蜘蛛を思わせる8本の脚も、元来脚の一部だったものが進化したものです。

このソーラグ・スパイダーは元々他のトカゲの仲間達と同じように、地面を這い、獲物を捕食していたのです。しかしいつしかそうした行動を止め、木に登って罠を仕掛けて獲物を捕らえるようになったのです。こうした生態の変化は周囲の環境が大きく変わった事を意味しています。それが気候の急激な変化だったのか、火山活動だったのか、または海面の急激な変化だったのかは知るよしもありません。しかしそうした急激な変化が、ソーラグ・スパイダーのような特殊化した生物を生んだ事は、間違いないようです。

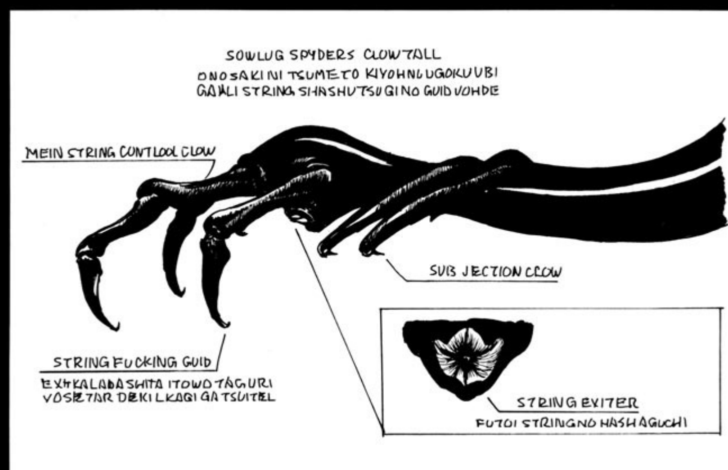
ソーラグ・スパイダーはその口から粘液質の糸を吐き、これをもって獲物を捕らえる巣を形成します。この糸は非常に強い粘力を持っており、身体の小さな動物では、まずこの糸から逃れる事はできないでしょう。またこのソーラグ・スパイダーは小さいながら、極めて鋭い牙をもっています。これに噛まれると治癒にはとても時間が掛かります。

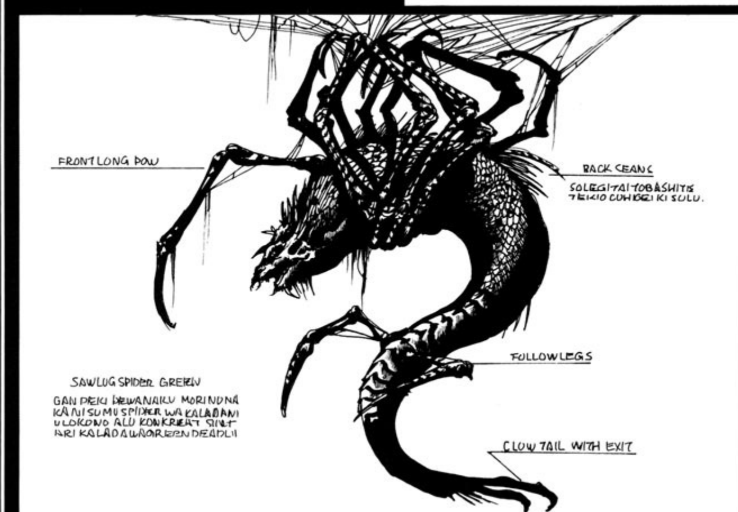
(ゲーム用覚え書)

ソーラグ・スパイダーは地上では動きはそれ程速くありませんが、巣の上では倍近い速度で移動できます。この生物は30フィート先まで糸を吐く事ができ、その幅は約100フィートまで広がります。

この巣にからませたものは、腕力の能力チェックを成功させなければ、これから逃れる事はできません。

しかしこのソーラグスパイダーの罠は、慣れた者であれば比較的容易に察知できるものです。





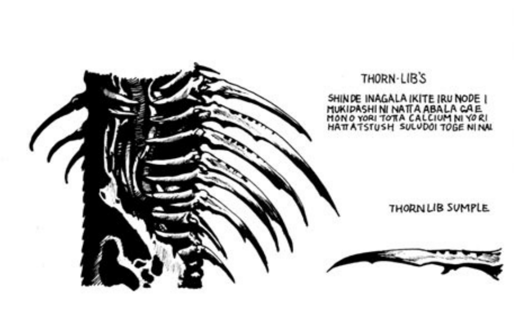
DATA

サイズ:3
腕:5 耐:8 勇:4 機:5 知:0 自:1
視:14 嗅:12 聴:10
移動:22(40)/ー/ー
体力:14
攻撃/回避:10/15 PSN:12
ダメージ:1D10
鎧(頭部:2 胴体:3 両腕:1 両脚:2)



UNDEAD SNAKE

アンデッドスネーク



アンデッドスネースは邪悪な魔法使いが「生命と死」の系統の「クリエイト・アンデッド」の呪文によって創り出した生物です。この蛇は非常に勇敢であり、何かの生物に出会った時や戦闘中も決して逃げ出したりしません。又、この生物は自分の生命については愚かで無関心である為に、死を恐れません。この生物の武器は腐りかけた髄骨状の頭についた嫌らしい牙と皮膚を破って飛び出した鈎爪状のアバラ骨です。

厳密に言えばアンデッドスネークは〝ゾンビ〞スネークです。ですが単なるゾンビー化した蛇と言うわけでは有りません。ゾンビー化した為に、生前には持っていなかった特殊な能力を身に付けています。それは催眠性の毒を吐く能力です。この毒は生物を殺す様な物では有りませんが、毒を受けたものは40秒以内に効果が現われて、少なくとも1時間、長ければ10時間ほどにわたって深い眠りについてしまいます。この間には決って悪夢を見るようで、揺り動かしても眠りから覚める事は有りません。この毒はアンデッドスネークの牙から分泌されます。従って、この生物に噛まれたら早急に処置を行なう事が必要です。

右ページのイラストはアンデッドスネークを相手に戦うピクシー(妖精)です。彼女は非常に好戦的な性格で自ら戦いに赴きました。このイラストでは両者ともに大きく見えますが、実際には1～2フィート(約30.5～61cm)の大きさの生物同士の戦いなので、彼女の〝大きな〞冒険仲間たちも彼女の好きなようにやらせた様です。

左のイラストは二つの首を持ったアンデッドスネークです。この生物は魔法によって作り出されたものなので、こういったアンデッドスネークを見かける事は良く有ります。この時は財宝の番人としてコインの下に隠れていました。

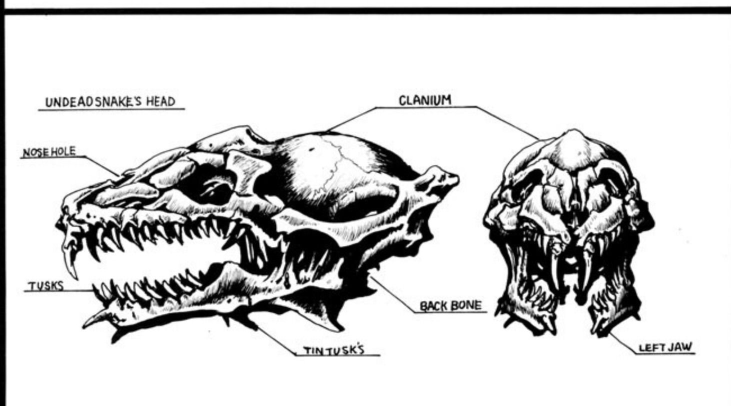
上のイラストはアンデッドスネークのアバラ骨で、鈎爪状に発達しているのが良くわかります。一般に皮膚が付いていない部分の方が発達しています。

左下のイラストはアンデッドスネークの頭蓋骨ですが、最前方の牙の先端に開いた穴から毒液が分泌されます。

(ゲーム用覚え書)

アンデッドスネークが噛むと催眠毒を吐き、この毒を受けたものは1d10ターン以内にその影響を受けて1d10時間眠ってしまいます。揺り動かされてもこの睡眠からは時間が来るまでは覚めません。又、両腕や両脚への攻撃は全て胴体に対するものとして扱います。





DATA

サイズ:1
腕:1 耐:6 勇:10 機:1 知:0 自:0
視:10 嗅:0 聴:0
移動:4/4/-
体力:7
攻撃/回避:2/1 PSN:9
ダメージ:1d6(牙とアバラ骨)
鎧(頭部:2 胴体:2 両腕:- 両脚:-)



VAMPIRE BAT

バンパイアーバット

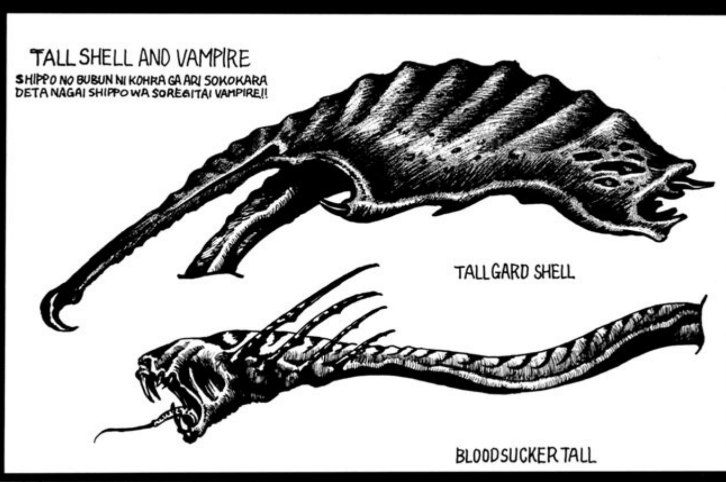


アニス大陸全土でその姿を見る事ができる生物と言えば，コウモリ類がそれに当るでしょう。
バンパイアーバットもこのコウモリ類に属し，アニス大陸のほとんどにその姿を見る事ができます。バンパイアーバットは大きな森や山岳地帯をその生活圏にしています。彼らは他のコウモリ類と同じように夜行性で，陽が傾きかけた夕方から夜間にかけて，その住居を飛び立ち，獲物を追い求めます。朝が近付くと寝場所に戻り，陽が出高くている間は決してその場を動こうとはしません。
バンパイアーバットの狙物は小さな動物達ですが，場合によっては集団で大型の動物を襲います。数十匹から時には数百匹にも及ぶ攻撃には，どんな動物でもこれに耐える事はできません。バンパイアーバットは単独では恐れるに足りない小動物ですが，集団となると大変な脅威に変わります。
バンパイアーバットが忌み嫌われている理由には，もうひとつ別な理由があります。それはこのコウモリが吸血性で，しかもその唾液には，極めて毒性の高い病原体が含まれているからです。これに噛まれた犠牲者は大抵の場合，悪性の病気に掛かってしまいます。この病生はペストに似た症状で，高い熱を発し，末期症状になると頭をやられます。この病気は強い伝染性を持っている為，バンパイアーバットに噛まれた場合には，すぐ傷口を火で焼き，これを消毒しなければなりません。運悪く病原体が身体に浸透してしまった場合には，すぐに病者を隔離し，極力2次感染を防がねばならないのです。
こうしたことから，経験ある人はバンパイアーバットのいる森には入ることをしません。またどうしてもその必要がある時には，夜間は頑丈なテントを張り，周囲に大量の焚火をします。そしてこのような配慮にもかかわらず襲われてしまった場合には，急いで水の中に逃れようとします。バンパイアーバットが最も多く棲息するサイングでは，地元の漁師達は臭いの強い臭い袋と，人間の耳には聞こえないような高域の音を発する，笛を携帯しています。この笛はバンパイアーバットには大変有効で，吸血コウモリ達はたちまち大混乱に陥ります。
（ゲーム用覚え書）
バンパイアーバットは黒色の大型のコウモリで，吸血性です。この生物は30%の確率で病原体の母体となっている可能性があります。バンパイアーバットは通常数百匹の集団で生活しています。
バンパイアーバットは自分達のテリトリーを持っています。この範囲内には大抵，哀れな犠牲者達の死骸が転在しているので，すぐにそれと知る事ができるでしょう。



VAMPIRE BAT FINGER





DATA

サイズ：1
腕：1耐：4勇：4機：5知：0自：0
視：1嗅：17聴：10
移動：4／ー／17
体力：6
攻撃／回避：8／8　PSN：16
ダメージ：1D6
鎧(頭部：2胴体：1両腕：0両脚：1)

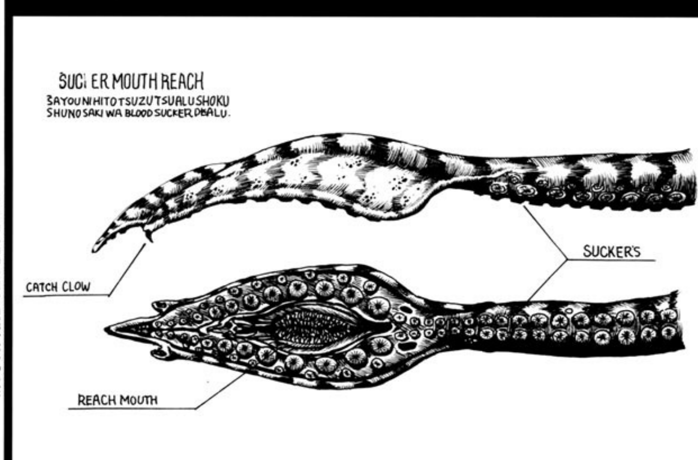
WATER ELEMENTAL

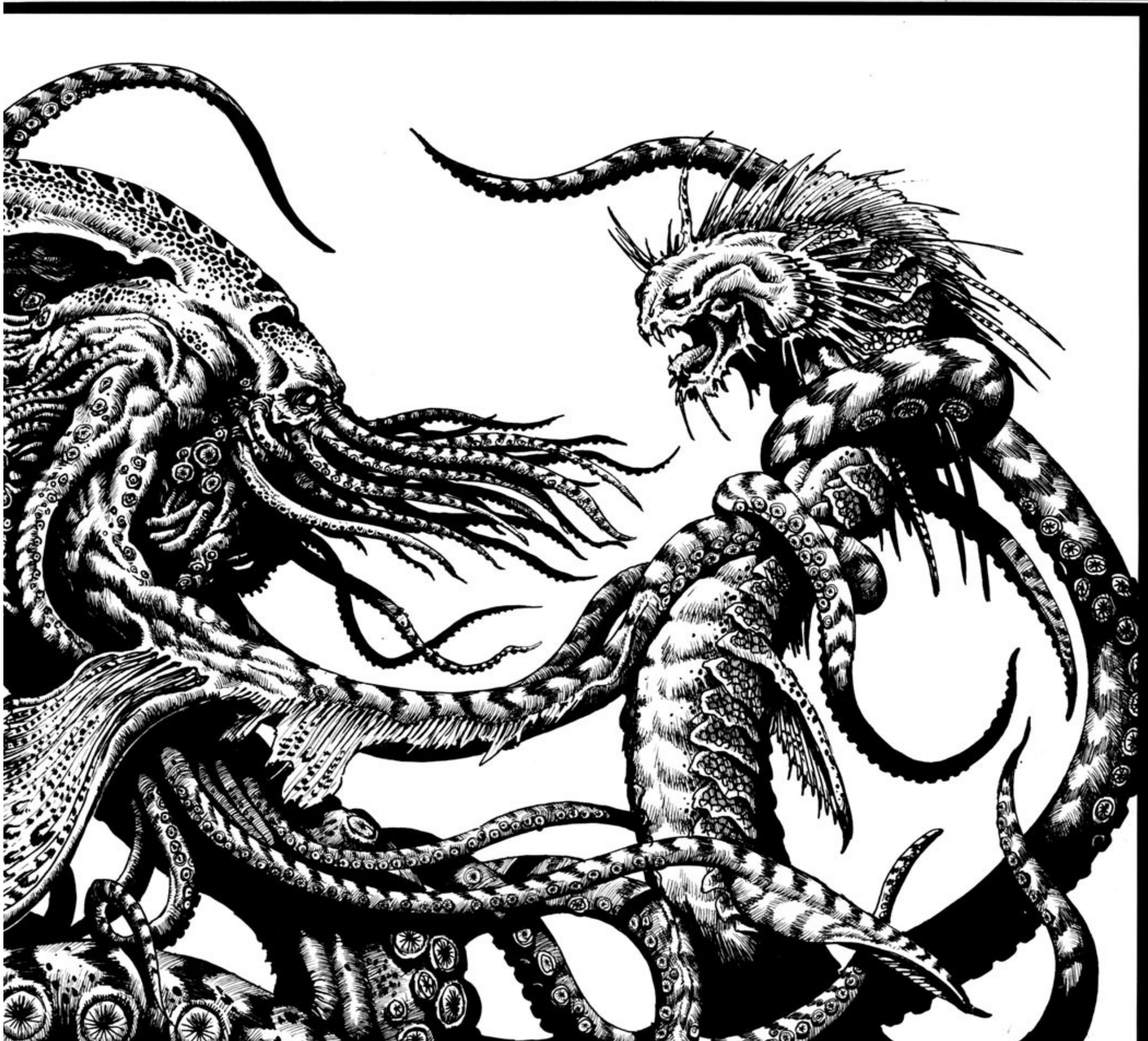
ウォーターエレメンタル



MOUTH AND TRIPLET EYES







この水の精霊も他の精霊同様，異次元に棲む生物達のひとつです。ただこのウォーターエレメンタルの場合，無限の水の世界に棲んでいると信じられています。そこには空も陸地もなく，無限に水だけの世界が広がっていると言うのです。

この精霊は他の精霊と違うのは，召喚されずとも，こちらの世界にしばしば姿を現す事でしょう。事実，アニス大陸から遠く離れた海洋で，時々その姿を船乗り達によって確認されています。

古来船乗り達はこのウォーターエレメンタルを海の悪魔と言って恐れ，敬ってきました。

彼らは海での遭難の原因のほとんどを，このウォーターエレメンタルのせいにしています。

真実のほどはわかりませんが，この生物が持つ神秘的な性格がその原因になっている事は疑う余地がないでしょう。

目撃者の証言によれば，ウォーターエレメンタルは２本の腕を持つ巨大なイカのような姿をしているとの事です。その巨大な腕で船を締めつけ，木っ端微塵に砕いてしまうと言うのです。

この表現はいささか誇張されているものの，全てが嘘と言う訳でもありません。というのも，海洋という不可思議で巨大な環境の元では，そうした生物が生まれたとしても，別段不思議な事ではないからです。

ニクシーと呼ばれる，水の術を心得た魔法使い達のなかには，こうしたウォーターエレメンタルを操る事ができる者もいたそうですが，現在ではそうした術を使う能力を持った者は，ほとんどいないようです。

（ゲーム用覚え書）

ウォーターエレメンタルは非常に巨大な生物で，大量の水がある場所に姿を現します。その出現場所は主に大きな湖か海洋で，それ以外の場所には現れません。

この生物はまったく気まぐれで，付近を通り掛かるものを手当り次第に襲う事もあれば，近付いてくるだけで，何もしない事もあります。

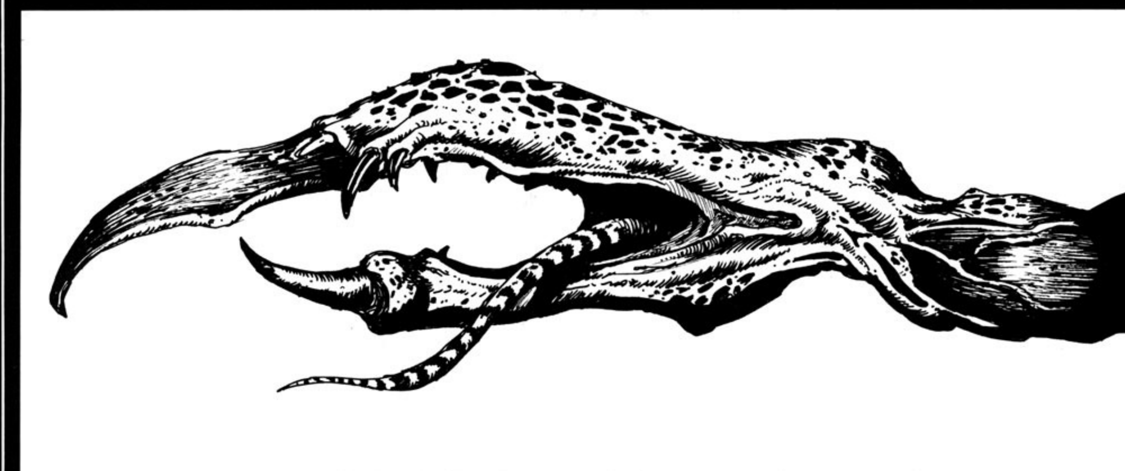
こうしたことからウォーターエレメンタルは，自然そのものと見なされているのです。

DATA

サイズ：4
腕：8　耐：8　勇：7　機：6　知：4　自：4
視：3　嗅：1　聴：16
移動：φ／200／—
体力：26
攻撃／回避：15／10　PSN：11
ダメージ：2D6
鎧（頭部：4　胴体：6　両腕：3　両脚：3）

XORGOG

ゾルゴグ



この世に異次元の世界というものが存在するのでしょうか。確かに数学的見解では何次元でも存在し得るらしいのですが，そうした世界が存在し，そこに何等かの生物達が棲息していると我々が考えるのは難しいのが現状でしょう。

しかしここモノカンでは，そうした異次元的世界が実際に存在するのです。モノカンでは，そうした世界が死後の世界と言ったような漠然とした存在ではなく，現実に確認されているのが特徴なのです。

このゾルゴグという生物は，そうした世界の住人と考えられて来ました。我々に馴染み深い表現を用いるとすれば，さしずめ地獄の番人と言った所でしょうか。しかしこのゾルゴグは，地獄への回廊を開く事ができる者の手によって，ときたまこの世界へ来訪した事が記録されています。この生物は地獄(我々の表現を用いれば，ですが)の第2階層の王，という認識がなされています。しかしその世界が実際にどういったものかが不明な現時点においては，ある程度割り引いて考えておく事が賢明かも知れません。

ゾルゴグは悪魔という表現が似つかわしい，極めて奇妙で，醜悪な姿形をしています。その顔はねじれた２本の角を持ち，死後何ヵ月も経て腐り落ちた人間のような表情をしています。また特徴的な長い鼻も，滑稽さと言うよりは一種の嫌悪感をかもしだしています。また見る者全てをぞっとさせずに置かないのは，そのナメクジのような光沢を持った胴体です。こうした身体的特徴は，ゾルゴグが棲む世界の環境と無縁では無い筈ですが，そうした世界は我々の想像を遥かに超越したものかも知れません。

ゾルゴグが恐れられているのは，何もその醜悪な姿からだけではありません。むしろ恐怖の対象となっているのは，ゾルゴグが持つ邪悪な意志と破壊力にあるのです。ゾルゴグはその巨大な爪と壮絶な破壊力を持つ星球武器（モーニングスター）を用いて，出会った者を皆殺しにしてしまいます。モノカンでは大きな力を持つ魔法さえも，このゾルゴグに対しては効果を持ちません。

（ゲーム用覚え書）

ゾルゴグは打撃に対して非常に強く，ショックのスキルを18で持っています。また必殺攻撃の高いスキルを有し，その成功値は15です。ゾルゴグは一切の魔法を受け付けませんが，そのかわり毒に弱く，毒によるダメージは倍になります。

DATA

サイズ：4
腕：9 耐：7 勇：10 機：5 知：9 自：10
視：0 嗅：20 聴：5
移動：300／100／140
体力：25
攻撃／回避：15／18 PSN：10
ダメージ：1D8＋1
鎧(頭部：8 胴体：7 両腕：4 両脚：3)



ZAR

ザー



ザーはゴッズマークやゾルゴグといった連中と同様に、モノカン世界の邪悪な平行世界、地獄の第3階層を司る冷酷な統治者です。全長は15フィート（約4.6m）と言われていますが定かでは無く、その姿は蟹に似ていると伝えられますが、これとて信用できません。何故ならその姿は非常に恐ろしく、まともに全身を見た者が居ないからです。従って、ここに掲載してあるイラストも推測、想像図に過ぎないかも知れませんが目撃者の話を総合すると右ページや左下のイラストの様な姿になる様です。

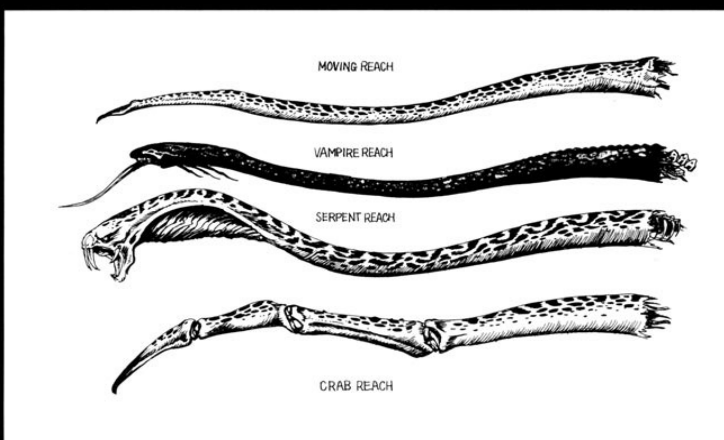
ザーに関する話で最も有名なものは、マルデイク連邦で起きた暴動事件の煽動者と目される邪悪なハイエルフの魔法使いがザーを召喚し、陰謀を打ち砕こうとした幾多の冒険者たちを窮地に追いやったというものです。この事件は「水竜湖の暗黒城」事件として知られています。

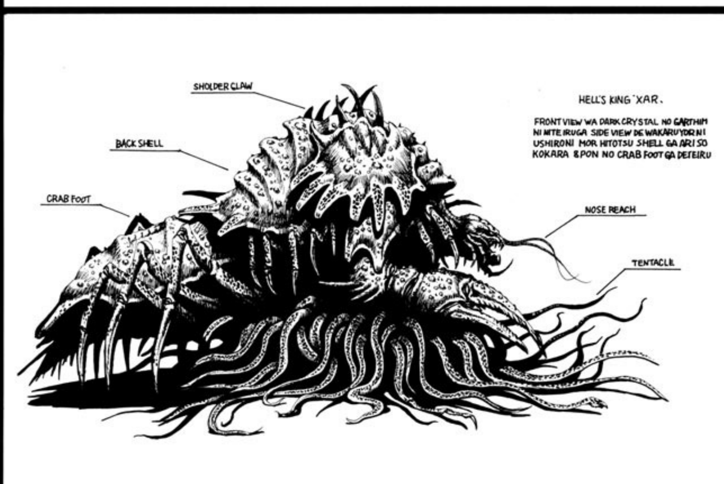
伝えられるところによれば、ザーの頭はグニャグニャした肉が堆積した様に見え、数百万もの小さな触手によって這いずる様に歩く様です。また、蟹の様な巨大なハサミを一対持っており、通常はこのハサミによって攻撃を行なうようです。別の話によればザーの触手には4種類有り、それによる攻撃も行なうと言われます。左のイラストは4種類の触手を解説したものです。一番上の物は歩行用のもの、次が吸血用のヒルの様な形をした触手、そして毒蛇の様な蛇頭状の触手、そして蟹の脚の様な外骨格の爪状の触手です。数の上からでは歩行用が最も多く、次に爪、吸血用、蛇頭の順で続くようです。

ザーはハサミの他に魔法も使います。今までに報告された例では"攻撃と防御"、"幻覚"、"生命と死"、"精神"のうちのどれかの系統の魔法を積極的に使用している様です。又、ザーが使用している魔法の領域は主に"異世界"であるらしいのですが補助に使用しているのは"存在"ではないかと言われています。ザーが出現する時、その側には上のイラストの様な人間の女性（少なくとも外見的には）を伴っているらしいのです。この女性は永遠の快楽の代償としてザーに魂を売り渡した、さる貴族の娘の変わり果てた姿であると言われていますが定かでは有りません。彼女の腕はザーの様に外骨格状でかなり敏捷な動きを見せるそうです。先の「水竜湖の暗黒城」事件ではこの女性を伴っていなかった為に、ザーは本来の力を発揮出来なかったと言われます。

（ゲーム用覚え書）

ザーは60ポイントの魔力とどれか1つの魔法の系統を持っています。これはどれか1つの魔法の呪文という意味では有りません。その魔法の系統に属する呪文を全て使えます。





DATA

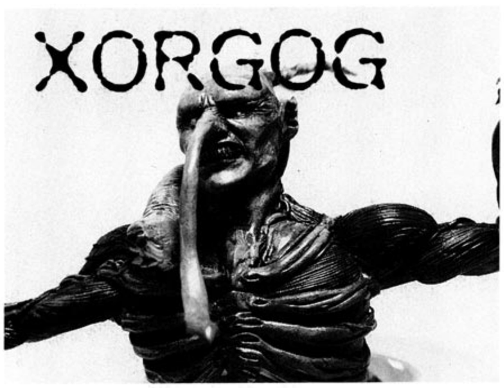
サイズ：5
腕：9 耐：10 勇：8 機：7 知：6 自：10
視：6 嗅：5 聴：5
移動：200/100/100
体力：29
攻撃/回避：15/18
PSN：12
ダメージ：2d6+1（ハサミ）
鎧（頭部：0 胴体：10 両腕：5 両脚4）



3D CREATURE WORLD

■

BY YASUSHI NIRASAWA



ゾルゴグはこの画集の表紙を飾る大事な役割を担っているので撮影ライティング(照明)時のコントラスト モークが嘘っぽく大きく見えないように大きめに作りました。モデルの全高は約30cmで設定の1／12～1／14位のスケール(縮尺)でしょうか。

製作はまず、大まかなフォルム(形状)を「スタイロフォーム」と言う発泡材の塊を工作用ナイフ等で削り出し、それを芯にします。これが基本です。この「スタイロフォーム」は非常に軽い素材なので大きめのモデルを製作するのに向いています。今回のゾルゴグでは頭部と胸部の芯に使っています。それでは各部分ごとに製作の説明を行なってみましょう。

■頭部

頭部は「スタイロフォーム」の芯に「ファンド」と言う紙粘土の一種を盛りつけて行き、大まかな表情を粘土ベラでモールド(彫刻)して行きます。粘土ベラは東急ハンズや画材店などの粘土細工コーナーで売られている、金属製の両刀の物を使っています。このヘラには先端が細くなっている物や、球状になっている物など色々と種類が豊富なので細かな顔の表情を作るのには最適です。「ファンド」が乾燥したら、目尻や耳といった細かな部分をセメダイン社の「エポキシパテ」によって作って行きます。この「エポキシパテ」は粘土状の主材と硬化材から成っているもので、両者を適量、練り合わせて使います。硬化時間は約1時間で、硬化するとかなり固くなる為、尖った所の造形に使用すると良いでしょう。この「エポキシパテ」を使って作った部分の皺などは半硬化状態で20分程度の時にヘラでモールドしてやればリッチな出来に仕上がると思います。不気味な金色に光るゾルゴグの目には小さな鉄球を埋め込んでいます。これも東急ハンズで購入した物ですが、各種のサイズが揃っていて便利です。通常、ベアリング球やエアガンのＢＢ弾等でも代用できると思います。造形材料は身近のどんな所にでも転がっているのです。

■腕と脚

ゾルゴグの身体は記述によれば、「死後何ヶ月もたった大きな人間の様な」と有りますから細身の物にデザインし、その様に作ってあります。イメージとしては更に、皮膚が無く内臓が裏返った魔物、モズマのイメージも加えてみました。さて上腕部はプラ棒(プラステックの棒材)を芯に「ファンド」を盛り付け、露出した筋肉をヘラでモールドして行きます。下腕部は「肘の所で2本に分かれており、もう1本には巨大な鈎」と記述されていますから、ドラゴン(竜)が口を開けたようなデザインにしてみました。下腕部のほとんどはヒートプレスという技法によって作ったパーツ(部品)から成っています。ヒートプレスとは油土によって大まかな形を作り、それを原型とし、この原型に電気コンロ等で熱して柔らかくしたプラ板(プラスティックの板材)を押し当て、掃除機の吸引力によって熱加工したプラスティック製のパーツを製作するものです。こうして作したパーツに、やはり同じ様に「ファンド」を盛り付けて形を整えて行く訳です。ハサミの様な腕の先の細い爪楊枝の先端を切って使ってあります。



脚も同様にプラ棒に「ファンド」を盛り付けて作ってあります。

■胴体

胴体は「カタツムリの様な」と記述されていましたが、妖魔ゲルマーのイメージでナメクジとしてデザインしてみました。人間で言うところの腹筋や骨格が無くナメクジそのものが胸の下から生えた様な感じにしてみました。胴体は「ファンド」で棒状の物を作り、表面が乾燥した半乾きの状態の時に曲げてやると自然に皺が寄るので、皺のモールドはそれをそのまま生かしてあります。肩から生えている小さなナメクジはカタツムリ的なフォルムを出すための効果を狙ったものですが、これも同様の方法で製作しました。



■ベース

ベース(展示台)はイラストで描いた通り、頭蓋骨の山にします。ここで使用した頭蓋骨はレベル社の"Human Skelton" というプラモデルの頭蓋骨をシリコンゴムで型取りし、無発泡ウレタン樹脂の「プラキャスト」によって複製し、量産したものです。背景の扉に並んだ鬼面も同様の方法で複製、量産したものです。シリコンゴムや無発泡ウレタン樹脂などの材料は模型店などで入手できます。シリコンゴムによる型取りや無発泡ウレタン樹脂による複製方法はページの都合上、ここでは詳しく書けませんが、大日本絵画発行の「ヒゲさんの造形大百科」や「ヒゲさんの造りま書」などの造形関係の書籍に紹介されていますので、興味の有る方はそういった書籍を参考にしてみてください。前述のヒートプレスの方法なども詳しく解説されています。

■ペイント

ペイント(塗装)は水性アクリル塗料のスカイブルーやカーマイン(レッド)タン、ガルグレイといった塗料を溶液で薄め、それを筆でにじませたりしながら全面に塗って行き、面相筆の様な細い筆で血管な





どを描き込んで行きます。これらの塗料が乾燥後、エナメル系塗料のフラットブラックを溶液で薄めたものをエアブラシを使用して吹き付けます。このフラットブラックが乾燥したら溶液を染み込ませた木綿の布で拭き取ってやります。そうすると凹部にだけフラットブラックが残り、立体物にメリハリが付きます。最後の仕上げにカースプレーのクリアーを全体に吹き付けるとヌルヌルとした表面が出来上がります。

GODSMERC



ゴッドマーズは6神合体の…、アッ、ゴッズマークはケンタウロス(セントール)などの様な半人半獣の生物(悪魔)ですが、今回はこの画集のテーマであるRPG、「ファンタズムアドベンチャー」のベーシッククルールブックの山田章博氏の手になる表紙イラストに描かれた、下半身が恐龍のティラノサウルスの様になっているデザインが気に入ったので、それをイメージに自分のイラストを起こし、立体にしてみました。又、各部分ごとの解説をしてみましょう。

■胴体

まず下半身は海洋堂製のソフトビニール製アロサウルスの首を切り落して使用してあります。上半身はゾルゴグの時と同様に、スタイロフォームの芯に「ファンド」を盛り付けて筋肉を表現してやります。



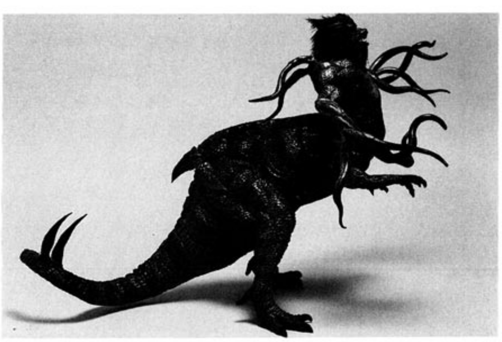
「トカゲの様な体」という記述が有るので、身体全体に鱗を表現してやります。鱗は恐龍模型の造形の大家、荒木一成氏の手法に習って、だ円形に潰した黄銅製のパイプを半硬化状態の「ファンド」にスタンプの様に押し付けて行きます。この時、ソフトビニールと「ファンド」部分の繋がりに注意しながら鱗を合わせて行きます。

■触手

触手は「ファンド」を机の上で転がして、細い紐状のものを作り、それをウネウネした形状に加工したデコボコにした油土の上に置いて乾燥させれば、形が崩れること無く硬化してくれます。乾燥した触手を１つづつ、腕の先へ瞬間接着剤用硬化促進剤（スリーボンド社製）を併用しつつ瞬間接着剤で強引に接着し、繋ぎ目を「ファンド」によって埋めて滑らかにしてやります。この時、細い紐状にした「ファンド」で血管なども這わしてやります。

■頭部

頭部は「熊の様な」と記述されていますので、獣人、つまり狼男のイメージでまとめてあります。昔のユニバーサル映画のロンチャイニーJrが演じるところの狼男は鼻が低くて好きでは無いので、ここは当然



「ハウリング」でリック・ベイカーがスペシャルメイクをした物に近いイメージで固めました。この頭部も「スタイロフォーム」の芯に「ファンド」を盛り付けて行ったものです。牙は爪楊枝の先端を切ったもの、毛髪はハケの毛を切って瞬間接着剤で貼り付けて行ったものです。恥ずかしながら毛髪の生え際の処理が上手く行かなかったようです。

■ペイント

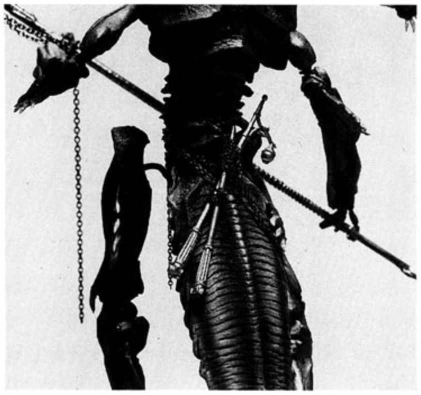
上半身はウミイグアナのイメージで水性アクリル塗料のスカイブルーとミントグリーンを調色したもので塗ってみました。そして腹部には油性サインペンでアバタを描き込んでやります。下半身の方はやはり水性アクリル塗料のフラットブラウンとカーキを調色したものを塗り、ダークイエローやフラットブラックをエアブラシによって吹き付けて縞模様を表現してやりました。これもこた、ゾルゴグと同じ様に塗料の乾燥後、全身にカースプレーのクリアーを吹き付けてヌメヌメした皮膚の感じを出しています。

THRAS



折込みのスラスは実際のところ、冒険者なのでモンスターを集めた本書にはそぐわないかも知れませんが、昆虫人間というモチーフに造形意欲をかきたてられました。このスラスは時間の都合で友人の河辺君に製作して貰ったものです。以下は彼に製作解説をして貰いましょう。

まず、デザイン画を元に針金で芯を作ります。針金は２～３㎜の太さの物で、造形物の骨格になります。針金の利点を生かして、このスラスは完成後もある程度のポーズ変更が可能です。この骨格にバルサ材のブロックを差し込み、胴体の大まかな形を出します。スラスの様に各所にエッジ（角）が立ったデザインの物はバルサ材の様な、ある程度固い素材で作った方がデザインカッターなどで削った時のエッジをそのまま生かせるので便利です。これで大まかな芯の完成です。



■頭部

頭部は表情を出す為に、製作者が独自のデザイン稿を製作用に描き起こしてあります。額の部分にはアクセサリー用の10mm径くらいのビーズ球を使ってあります。これは東急ハンズのアクセサリー用品売場で扱っているもので、ちょっと見には昆虫の複眼の様に見える物です。サイズも各種揃っています。これを中心として「ファンド」で肉付けして行きます。両眼は昔に売っていたレジン工芸用のクリアーパッツ(透明部品)のだ円形ドームを使い、あらかじめ裏側からラッカー系塗料のガンメタルを塗り、表からはパールカラー（真珠の様な光沢を持つ塗料）でツヤ出出しした物を使用しています。顎は虫ピンを曲げたを物芯にして「ファンド」を盛り付けて行き、先端は虫ピンの先を出したまま(痛そぅ〜)にしてあります。触覚は0.3mm径の黄銅線で作ってあります。

■胴体

胴体は昆虫と言うよりは骨が組み合わさったようなデザインでしたので、骨の写真などを参考にカッターで芯にしたバルサ材を彫り込んで形を決めて行きました。バルサ材だけのままでもかなり良い質感が得られたので、この部分には「ファンド」はほとんど使っていません。

■腕と脚

手首と足首は電気工作用のリード線をより合わせた物に「ファンド」を盛っています。又、リード線の利点を生かして関節を動かせるようにしてみました。上腕部はバルサ材に「ファンド」を盛ってモールドして行ったものです。脚も同様で、バランス良く立たせる事が出来るように足の指の配置を考えながら作りました。

■武器

針金を芯にして、様々な模型のジャンクパーツ(クズ部品、不用部品)をデザイン画に合わせて貼り付けながら、それらしく作ります。武器の握りの部分は釣り用の板鉛の様な鉛のシートを巻き付けて作ってあります。適当にアクセサリー用のチェーン(鎖)を巻き付けて完成です。サーベルはロボットアニメ・プラモデルの「グフ」のサーベルに「ファンド」を盛って作っています。デザインの参考としてはH.R.ギーガーやバーロウの画集の他、映画「ダーククリスタル」のデザイン画集などが役に立ちます。









■ペイント

個人的に「ファンド」で造形する際には製作途中からでも、「ファンド」自体に着色しながら作業する事にしています。パステルを水で溶いた物を「ファンド」に練り込んで行けば「ファンド」を着色する事が出来ます。こうしても後から「ファンド」を盛り足しても食いつきには変わりは有りません。今回は赤を基本に黄色、ベージュ、青などを使ってまとめ、最後の仕上げにラッカー系塗料のメタルブラックとゴールドをエアブラシで全体に吹き付けて、昆虫特有のツヤを出してみました。





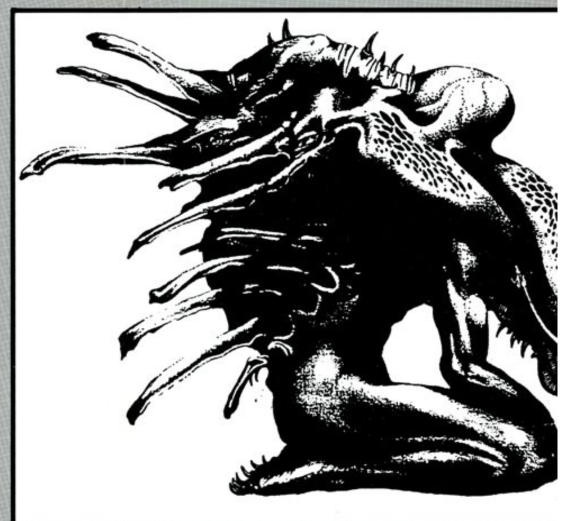
THRAS

スラス

DATA

スラスは背の高い、知能を持つ緑色の昆虫型人間で、2本のバッタのような後脚で直立歩行します。4本の前肢は先端が3つに分かれており、頭部はカマキリに似ています。彼らは概して温和で、哲学的な種族です。感情が無いと言われる事もありますが、それは事実ではなく、彼らの感情は他の一般の種族のそれとは根本的に異なるために理性的に見えるだけなのです。

ORIGINAL



CIMERA

単一の有機体の中に異った有機体の細胞が共存している生物である。
多くの伝説の魔物にこのタイプが見られる。
イラストのこれは人間が急激に異生物を発生した例で、シングと異なっている。
頭部がシカの様になり首が伸びて太ったナメクジが生え
後頭部が異様にふくれ上がり骨質の突起が皮ふをやぶって突き出して
さらに肩部後方より鳥に似た顔が出てきた所で動きが止まった。そして息の根も止まったという。
古代エジプトの神々の中には人間の体に犬や鳥の顔を持つ神々が描かれている物が有るが、
それが一度に一人の人間に起こった例と言えよう。
この後にも同様に体内より異生物を生やして死んでしまった例も数件あり、
この様な症状をキマイラと呼ぶ様になった。
もちろんファンタズムアドベンチャー世界のライカンスロープとも異る。
防ぐ方法は何も解っていない。
神のいたづらか悪魔のしわざか、それは誰も知らない。



HAMPTY・DUMPTY

大きく張り出した頭部と思われる可所がそのまま卵の殻になっており、時期が来ると次世代の幼体か
幼体の頭部もすでに卵の殻になっていて、やはり時期が来るまで成長し続けて幼体を頭部より産出す
産出後、母体はすでに息絶えていて母子同志の交流はまったく無い。
幼体は産出後、母体の殻の中の養水や母体そのものを食べ成長する。
ある程度成長すると頭部下方の口より植物系の物を食べる。
食物は２本の手の役割もはたす足で捕らえて口に運ぶ。
頭部はまったくの卵のために感覚器管は頭部には無く、足の各関節の間や尾のつけ根に耳や目と思わ
性格は温厚で人を襲う事はないが全高が2.5m位あるために踏まれれば肋骨くらいは折られるはずだ。

MONSTER

古くは旧約聖
これは中世
以前はヤギの様な長い顔、やせているが骨

「満月の夜に

満月の夜カラ



そこより現れる。
る。

れる物が見られる。

WORK



MOLEQUE(SHELLAR)

彼は悪魔である。
書の頃から近年では第二次世界大戦時にこの世に現れ目撃されている。
期に現れた時のものであり、以前に目撃されたものとは外観が異なる。
大な体格、そして下半身には渦巻状の刺青の様な模様が入っていたが
これは青い動物の骨の様な殻を全身にまとっている。
頭部には人の頭骸骨を掲げ又、人間の装備品も身につけている様だ。
何かの儀式のための装いなのかも知れない。
中世の記録にはこうある
カラカラと骨を打つ様な音が近付き、空の裂け目より青き死神来たる。
彼は我らが王バニンシュタイン王に近づき会話せり。
そして地の裂け目よりここより去る。
その後王バニンシュタイン自らの短刀で自殺」
彼の言葉に心をうばわれてはいけない。
一国の国王さえ自殺させてしまうからだ。
カラと背中の骨を鳴らす音が聞こえたら耳をふさいだ方が良いだろう。

ファンタスティック・クリーチャー・ワールド

著者／韮沢靖

2015 年 4 月　電子書籍版発行

発行　株式会社クリーク・アンド・リバー社

〒 102-0083　東京都千代田区麹町 2-10-9